

Örymkäfts

FÄLLOR



98 katastrofer, olyckor, dödsmaskiner,
mördarmanickor och andra avskyvärda
anordningar. De kan användas till bl a
**Sagan om Ringen; Rollspelet
Drakar & Demoner
Mutant**

redan stökat undan innan fällbokens manus ens nådde mitt skrivbord. Icke desto mindre har flera av de fällor som presenteras i denna bok förändrats och omarbetats avsevärt sedan de ursprungligen lämnades in. Jag ber i förväg om ursäkt för eventuell besvikelse som åsamkas de ursprungliga konstruktörerna men jag försäkrar er att förändringarna var nödvändiga för att bibehålla bokens övergripande omfattning. För övrigt gjordes de flesta föränd-

ringarna av Grymkäft och jag vägrar hållas ansvarig för hans beslut.

Under alla omständigheter har jag alltid tyckt att de bästa förord en redaktör kan skriva är de som slutar snabbt, så härmed överlåter jag er åt huvuddelen av boken. Jag kan bara hoppas att er läsning av fällboken ger er lika stor glädje som den gav mig. Mycket nöje.

Paul Ryan O'Connor



1. FÄLLOR I RUM

Rumsfällan är troligen den mest fruktade av labyrinternas ödesverktyg. Den är huvudhändelsen, den har den största dragningskraften, den noggrant planerade och beräknade förödelsemaskinen som inriktats helt på att förgöra de som inträtt. Det här är inga enkla tunnelfällor eller farliga skatter – rumsfällorna är renodlade förintelsesystem, avsedda enbart att döda.

På grund av sin natur är rumsfällorna ofta de mest genomarbetade och detaljerade fällorna. De är också de roligaste att använda. Skattletare tycks även de uppskatta rumsfällorna mer än några andra fällor – dessa fällor erbjuder ofta problemfall som rollpersonerna får anstränga sina närmast obefintliga hjärnceller med, medan du förbereder dig på att klubba ihjäl dem. Alla får med andra ord ut något av dem.

Använd dessa fällor med omsorg. En alltför stor mängd rumsfällor kan sakta ned handlingen till snigelfart och kommer att dämpa rollpersonernas intresse att fortsätta sitt äventyr. När de används på rätt sätt kan dock rumsfällor visa sig vara de främsta utmaningarna.



Sammanställd av Paul Ryan O'Connor
Illustrerad av Steven S Crompton
Engelska originalets titel: Grimtooth's Traps
Översatt av Isidor Atnister
Redigerad av Anders Blixt och Olle Sahlin
Producerad av Studio Tre Torskar
Copyright © Flying Buffalo Inc. 1981
Svensk översättning copyright © TAMB Äventyrsspel HB 1987

GRYMKÄFTS FÄLLOR

GRYMKÄFTS INLEDNING

Var hälsad och välkommen till min bok om fällor. Här finner du 98 av mina favoritfällor, hopsamlade från jordens fyra hörn och framlagda för ditt godkännande. Fällorna är utarbetade av en grupp framstående medarbetare, envar en framstående spelledare. Jag tror, kort sagt, att du kommer att tycka att det här är den mest underhållande samling fällor du någonsin sett.

Jag har delat upp den här fällboken i kapitel efter ämne. Det underlättar för dig att lägga in dem i dina egna hålor och tunnlar. Jag har bara skissat upp grunderna för respektive fälla, och många detaljer saknas – du får själv avgöra hur stor skada de åsamkar, vad som krävs för att klara sig undan var och en av dem, och alla andra "småsaker". Alla dessa beror ju bland annat på vilka spel du använder, och det har jag ju ingen aning om.

För att ge en allmän indikation på ungefär hur dödlig varje fälla är, har jag angivit en "dödlighetsfaktor": en rad dödsfall bredvid varje

fälla. Ju fler dödsfall du ser, desto dödligare fälla. Du kommer att finna att fällorna i den här boken sträcker sig från att orsaka brutna fingrar och skakade självförtroenden till nästan säker död.

Lägg märke till att du dessutom kan öka eller minska en given fällas effekt genom att helt enkelt ändra följderna. Det beror givetvis helt på ditt eget humör och på omständigheterna. Genom att fylla ett hål med en stinkande grön färg i stället för med kokande olja, har du i princip förändrat hela fällan – men den utlöses på samma sätt. Med en smula händighet borde du kunna få vilka som helst av den här bokens fällor att göra cirkuskonster till nöje och uppbyggelse för de skattletare som färdas genom dina labrynter.

Så, utan ytterligare prat överlämnar jag min fällbok. Uppskatta den eller dö, dödlige.

Grymkäft

ETT PAR ORD FRÅN REDAKTÖREN

Att redigera denna skrift har varit att uppleva smärtans njutning. Innan jag såg Grymkäfts manus hade jag aldrig kunnat tänka mig att det fanns så många sätt att snara, förnedra, skaka om eller på annat sätt förintä den genomsnittliga skattsökaren. Men det finns det förvisso och deras tal är oräkneligt.

Oräkneligt därför att den här boken bara skrapar lite på ytan. För varje fälla som beskrivs här fick vi stryka två. För varje fälla som be-

skrivs här kunde jag utveckla minst fem olika varianter, var och en av dem en egen fälla. Varje variant ger upphov till en rad undervarianter och så vidare.

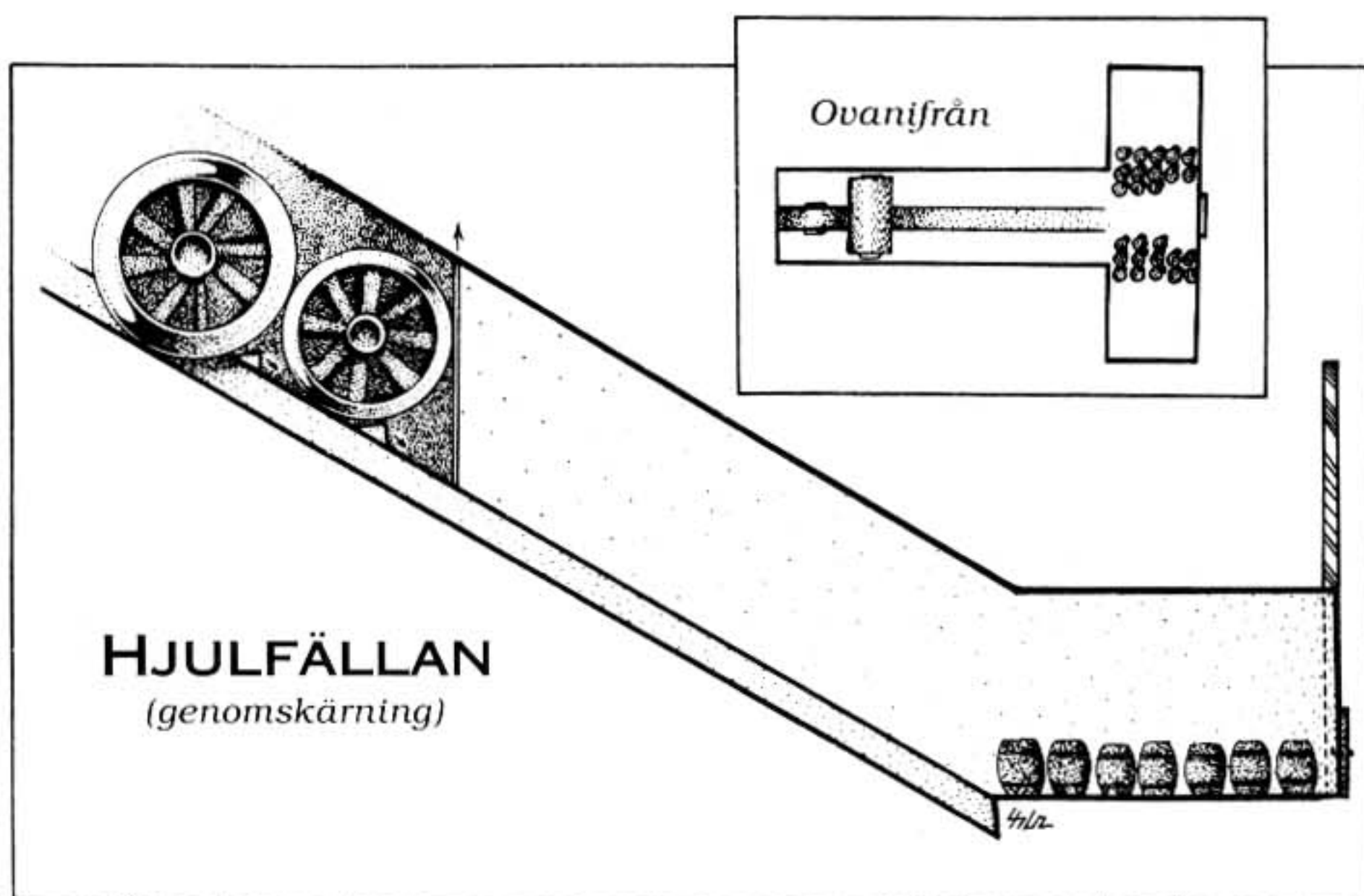
Jag har här försökt lägga fram Grymkäfts bästa material. I själva verket har mitt arbete som detta lärda trolls redaktör snarare rört sig om just redigering än om någonting annat. Huvuddelen av det skapande (eller förgörande) arbetet hade Grymkäft och hans medarbetare



Kapitlet inleds med att jag presenterar den beryktade **Hjulfällan**, skapad av Paul O'Connor. Den här fällan kan man sätta in praktiskt taget var som helst där det finns en mängd rum, men den fungerar bäst när den utlöses över en stor grupp skattletare på en gång – tex vid ingången till en labyrint.

Fällan är förhållandevis sinnrikt uppbyggd. Skattletarna går in genom en dörr och finner att de står vid foten av en lång ramp. Rampen sluttar upp och bort från dem och slutar med en vägg i vilken det finns en dörr. Mitt på rampen löper en 1,5 meter djup grav som fortsätter under dörren. Det är ganska högt i tak över rampen.

Till höger och vänster om skattletarna, när de står vid rampens fot, finns två små, obemärkta rum. Ingången till rummen blockeras delvis av flera rader förseglade tunnor, som delvis även står i den centrala gången. Om de undersöks visar sig tunnorna vara fyllda med någon sorts vätska (framgår av det skvalpande ljudet när de knuffas till) – men behållarna visar sig också vara omöjliga att öppna eller flytta. Skattletarna kommer att finna att med en smula ansträngning kan de klättra över tunnorna och in i rummen på andra sidan.



Fällan aktiveras när någon i sällskapet börjar gå uppför rampen. I detta ögonblick kommer en ståldörr att glida ned från taket och blockera ingången till korridoren. I samma ögonblick glider dörren i rampen ned i golvet och avslöjar ett stort svart hjul, lika stort som gången. I och med att det inte längre hålls tillbaka börjar hjulet med allt större hastighet rulla nedför rampen och mot sällskapet.

Hjulet omges av en stark antimagisk besvärjelse och är oförstörbart. Sällskapet's möjligheter att komma undan inskränks därför till de mindre destruktiva metoderna. Det kan klänga över tunnorna och försöka komma in i de små rummen innan hjulet når dem; eller också kan de försöka kasta sig i graven som löper längs gången, huka sig ned och låta hjulet rulla förbi över dem.

Hur du avgör om en rollperson lyckas klara sig eller inte varierar givetvis, men jag föreslår att du gör de nödvändiga tärningsslagen svårare och svårare vartefter varje spelare fullbordar sin undanmanöver. Detta innebär att de som tänker och handlar snabbast har störst chans att överleva. Om du vill vara särskilt ondskefull

kan du bestämma att om en rollperson misslyckas med att klättra över tunnorna eller hoppa ned i graven, så blockerar han eller hon vägen för de som försöker göra detsamma...

Det roliga har bara börjat. Det stora hjulet kommer att rulla över rollpersonerna i graven (om de inte är jättar eller något lika absurt) – men de kommer att bli skräckslagna när de ser ett andra hjul, precis lika dödligt som det första, rulla ned längs graven någon meter bakom det första hjulet. Det enda sättet att komma undan det hjulet är att hoppa upp ur graven igen – något som bör vara avsevärt svårare än att bara hoppa ned.

De rollpersoner som klarade sig genom att ta sig in i rummen är inte heller utom fara ännu. De vätskefyllda tunnor som nämndes ovan är avsedda som stötdämpare för att hindra hjulet att göra några tydliga spår på rummets bortre vägg. Dessa tunnor kommer att falla samman vetenskapligt, så att hjulet saktas ned precis så mycket att det fortfarande krossar en rollperson som står i dess väg, men samtidigt inte åstadkommer någon skada på väggen. Tunnorna är dessutom inte fyllda med skum eller vatten – de är fyllda med en frätande syra.

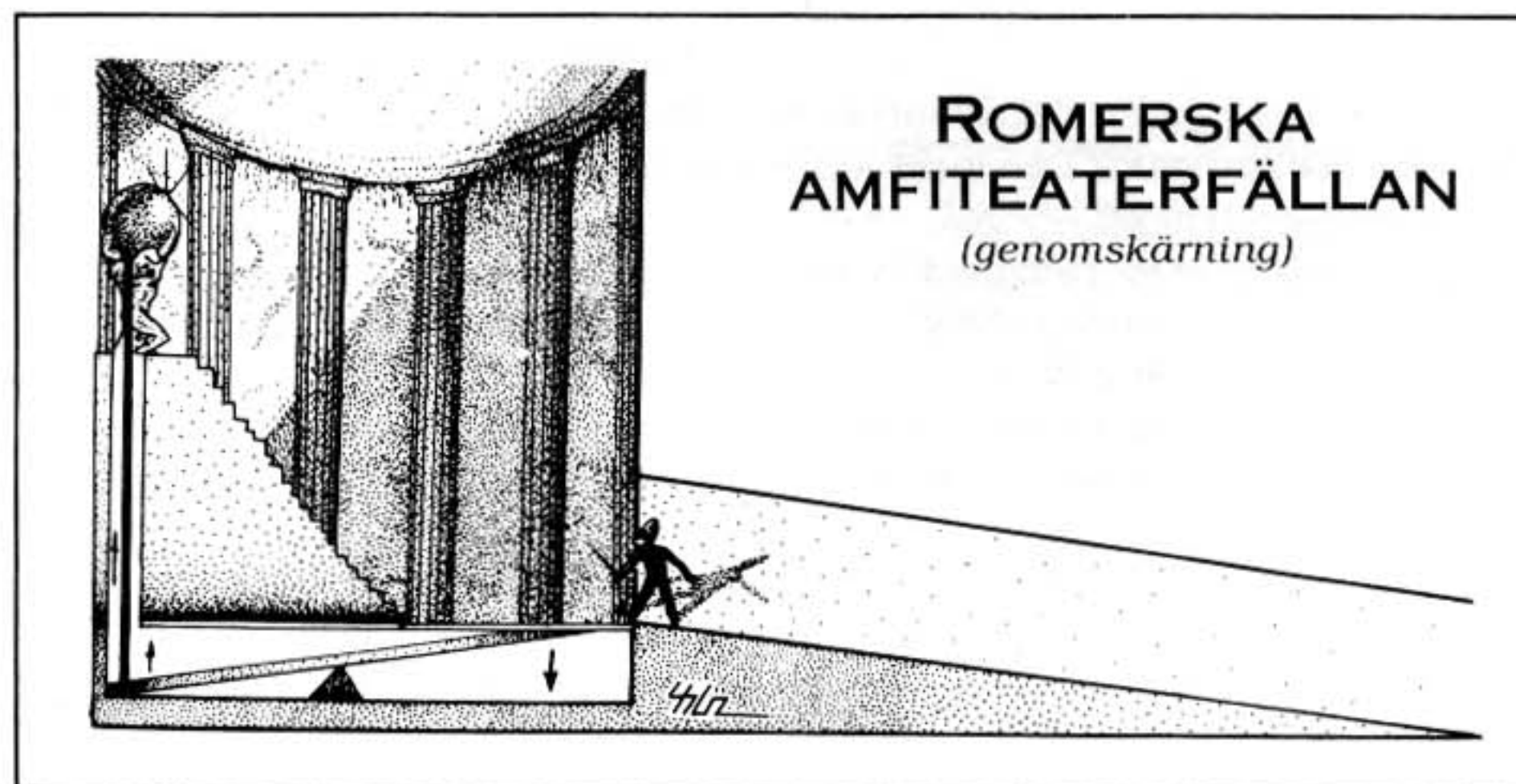
Syran kommer att spruta in i sidorummen, och nästan säkert stänka ned de rollpersoner som står därinne. Rustningar ger ett visst mått av skydd men bara till priset av deras framtida effektivitet – den här syran är frätande!

Att få igång rollpersonerna igen efter att förödelsen upphört kan vara ett problem. Du kan göra så att syran fräter bort gipset som täcker rummets väggar och avslöjar ett antal hemliga dörrar. Eller också kan du avslöja en dörr högst upp på rampen, bortom hjulens ursprungliga plats. Välj själv.

En annan fälla som slungar dödliga föremål mot det omisstänksamma sällskapet är den **Romerska amfiteaterfällan**, konstruerad av Betty Kops. Denna fälla är förhållandevis uppenbar, men den har fantastiska visuella effekter och skatten den lockar med gör att den säkert kommer att utlösas.



Själva amfiteatern domineras av en hukande staty som håller en jättelik glob på sina axlar. Globen är ungefär 1,5 meter i diameter, väger omkring 5 ton och är värd närmare 50000 guldmynt.



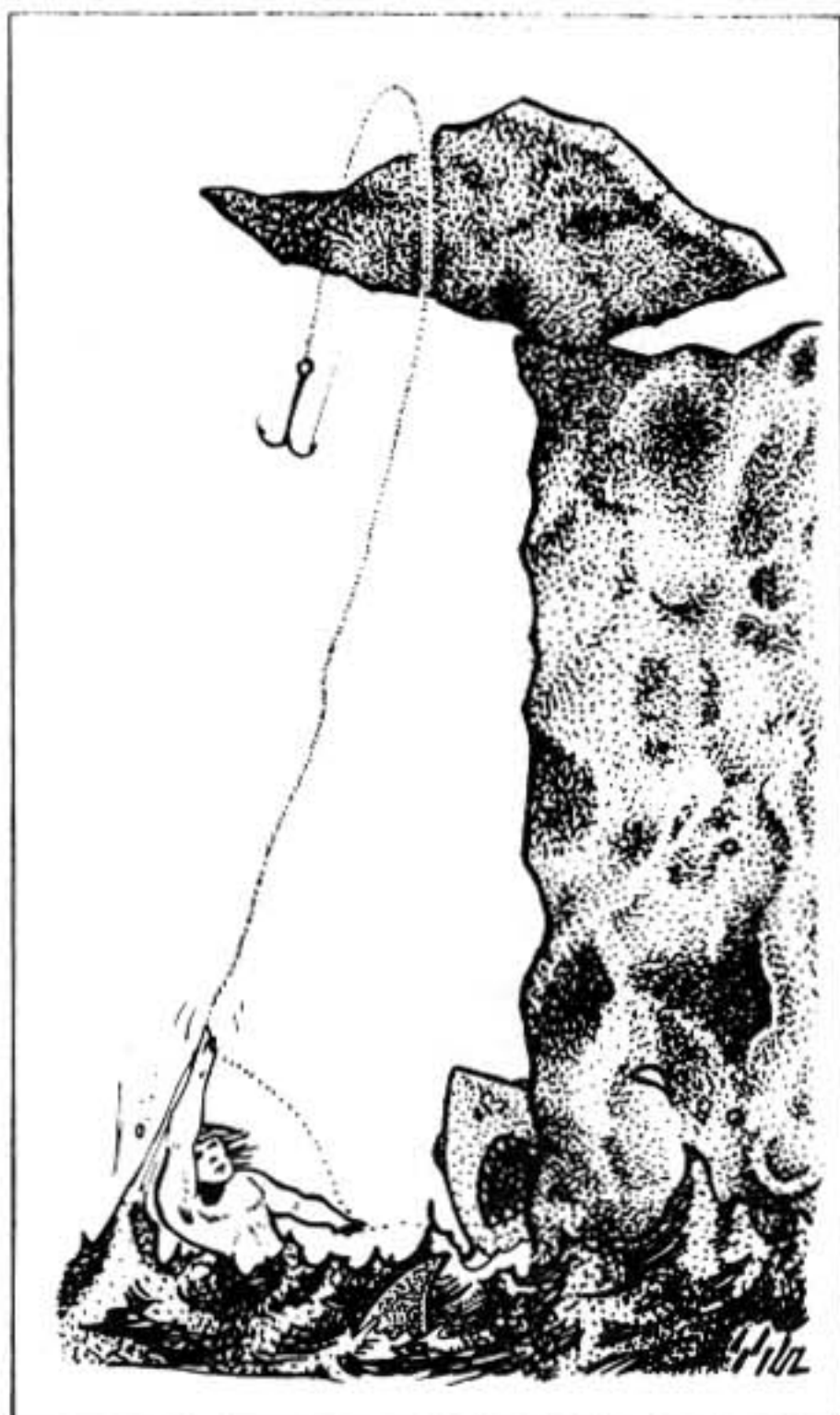
Amfiteaterns golv är i själva verket en jättelik, utsökt balanserad hävstång. Närhelst en vikt (exempelvis ett sällskap äventyrare) tynger ned det kommer hävstången att rubbas och medför att pelaren mitt i amfiteatern höjer sig och

rubbar den gyllene globen. Klotet studsar då nedför trappan och in bland sällskapet.

Globen är i sig ytterst värdefull, men att få ut den ur labyrinten kan visa sig vara ett problem. Att bearbeta globen till ett mer hanterligt format skulle förstöra dess kvalitet och avsevärt minska dess värde.



Mike Stackpole har utvecklat en rumsfälla som han kallar **Ju större de är**. Mike har än en gång – i sin oändliga välvilja – utsatt äventyrare för en ny form av klichéartad död.



Äventyrarna upptäcker fällan när de kommer in i en stor naturlig grotta. Ingången blockeras snabbt bakom dem – av en dörr, fallande stenblock eller vad som helst.

På samma gång börjar rummet fyllas av vatten.

Någonstans i närheten av taket skjuter ett stenblock ut från en klippshylla och påminner slående om en klampa. En snabbtänkt äventyrare kommer troligen att försöka sno ett rep runt blocket för att på så sätt kunna klättra i säkerhet – i synnerhet om du låter hajar eller andra elakingar simma omkring i vattnet.

Stenblocket är dock ytterst perfekt balanserat. Om man försöker dra i det kommer det att ramla ned, i allmänhet i huvudet på den som försöker utnyttja det. Under alla omständigheter kommer stenblocket att falla – och ju större det är, desto hårdare blir fallet.



Följande våta rumsfälla, insänd av Brandon Corey, har fått det skämtsamma namnet **Är det piccolan eller är det memorex?** Den innehåller ett antal olika faronivåer och som bonus en trevlig visuell effekt.

Fällan består av ett rum med väggar av glas, som av allt att döma ligger i en vattensamling. Stora och massiva sjövarer flyter förbi i dunklet på andra sidan glaset. Det är en magnifik syn.

Inne i rummet ligger en vacker juvelbesatt piccolaflojt på en utsirad pedestal. Denna skatt bevakas dock av en lufsande shoggoth, sådana de beskrivs i H P Lovecrafts böcker.

I detta läge kommer de flesta rollpersoner att försöka spela på piccolan och därmed utnyttja shoggothens välkända svaghet för dessa ljud. Och mycket riktigt kommer shoggothen att börja en klumpig dans; ju högre och tunnare piccolans toner blir, desto ofarligare blir shoggothen.

Den verkliga fällan är dock att rummets glasväggar är känsliga för vissa höga tonlägen, sådana som en otursförföljd piccolaspelare mycket väl kan komma att avge medan han underhåller shoggothen. När en sådan ton spelas kommer glasväggarna att splittras och tusentals ton vatten strömma in i rummet...

En fullständigt absurd rumsfälla är **Den som kom undan**, av Michael Austin. Denna fälla anstränger sig så mycket att vara löjlig att jag helt enkelt inte hade något annat val än att ha med den här.

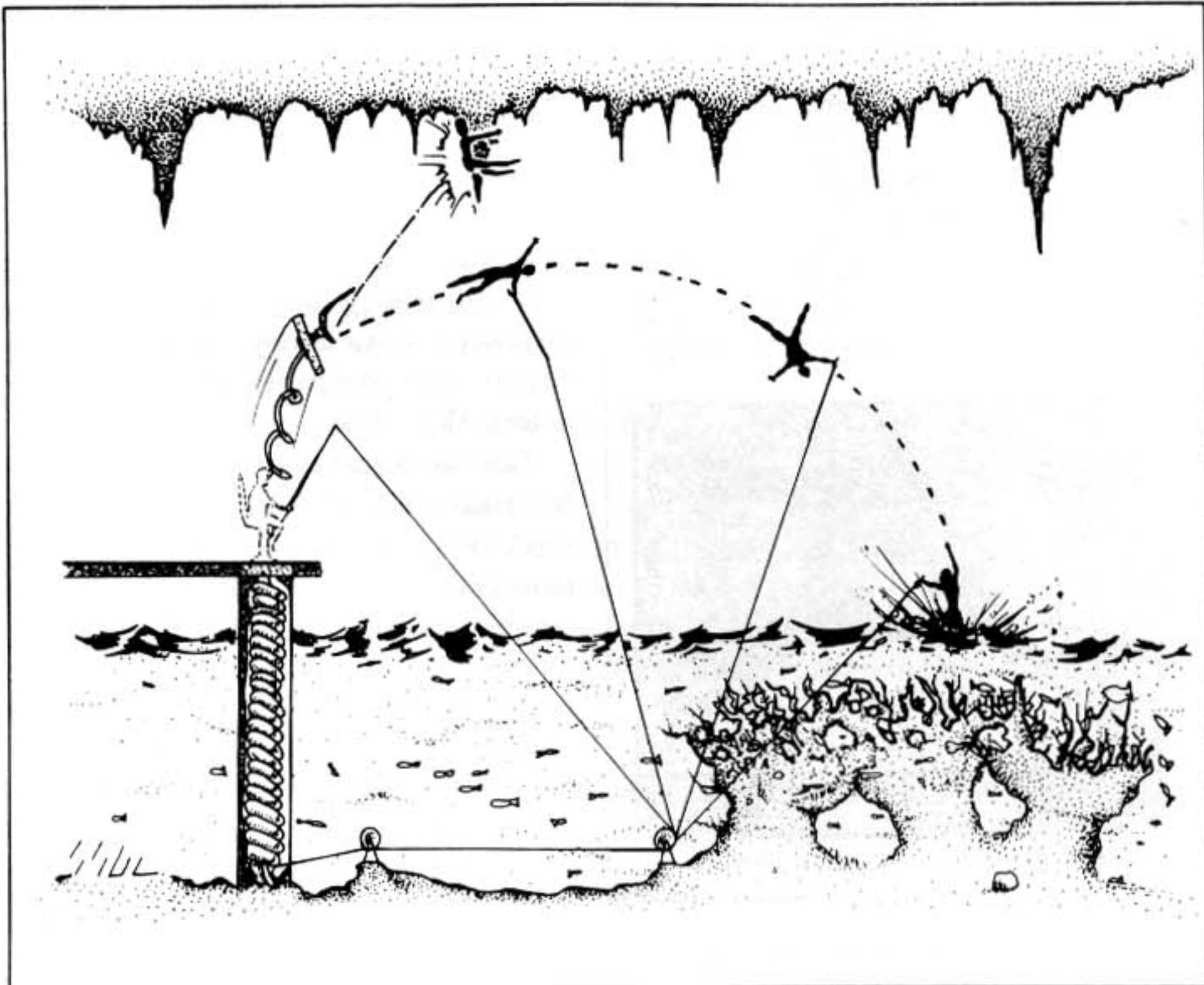


Rummet är en naturlig grotta, komplett med en rad hotfulla stalaktiter som hänger ned från taket. Större delen av golvet är täckt av en sötvattensjö. En sorts pir sträcker sig ut i sjön. På piren står en fiskarstol, med ett spö. Vattnet nedanför patrulleras av otaliga hungriga – och dödliga – fiskar. Linan som försvinner ned i vattnet är redan spänd.

Stolen står på ett fjäderschakt; när linan blir helt spänd kommer fjädern att utlösas. När en rollperson sätter sig på stolen och börjar hala in linan kommer fällan alltså att slå igen.

Stolen slungas högt upp i luften och kastar iväg rollpersonen. Om han släpper sitt grepp om fiskespöet kommer hans bana med en ljudlig duns att skäras av mot en av stalaktiterna. Om han håller i spöet för glatta livet kommer han lätt att klara sig undan taket – och landa på ett dolt undervattensrev, några centimeter under vattentytan.

Michael Austin har utvecklat ett par andra märkliga rumsfällor. Var och en av dem är uttänkt så att det framför allt är onödigt våldsamma och/eller giriga rollpersoner som drabbas.



Atlashistorien är ett rum fyllt med utsökta grekiska statyer. Varje staty står på ett bord som långsamt vrider sig och visar statyn ur alla upptänkliga vinklar. För att öka statyernas skönhet – och därmed garantera äventyrarens öde – har en värdefull juvel infattats i varje figurs bas.



Varje staty skyddas av en rörformad magisk barriär som träcker sig från golv till tak. Förutom att de skyddar statyn tjänar rören också till att hålla upp taket.

Om äventyrarna med andra ord väljer att plundra rummet genom att upplösa de magiska rören kommer det att sluta med att de river taket över sina huvuden, med lämpliga följder.



Michaels andra märkliga fälla är **Bron vid Rue Vincent**. Den här fällan består av ett rum fyllt med ett tre meter djupt lager kokande vax. En smal träbro utan handtag eller andra sedvanliga skydd leder över vaxet. Luften är tung av ångor från det kokande vaxet och vax har också stänkt upp på bron så att den är glashal. En magisk staty av levande flinta bevakar bron.

Rollpersonerna borde kunna lukta sig till vaxet och känna det på bron och på sina rustningar. Ett fall ned i vaxet blir troligen ödesdigert – om inte själva fallet dödar rollpersonen kommer troligen upplevelsen att kvävas i kokande vax att göra det.

Den här fällans höjdpunkt är flintstatyn. Om statyn angrips med stålvapen kommer flintan att avge en skur av gnistor. Med en liten gnutta flax borde vaxångorna antändas och sätta eld på bron – och troligen även på ett antal rollpersoner.

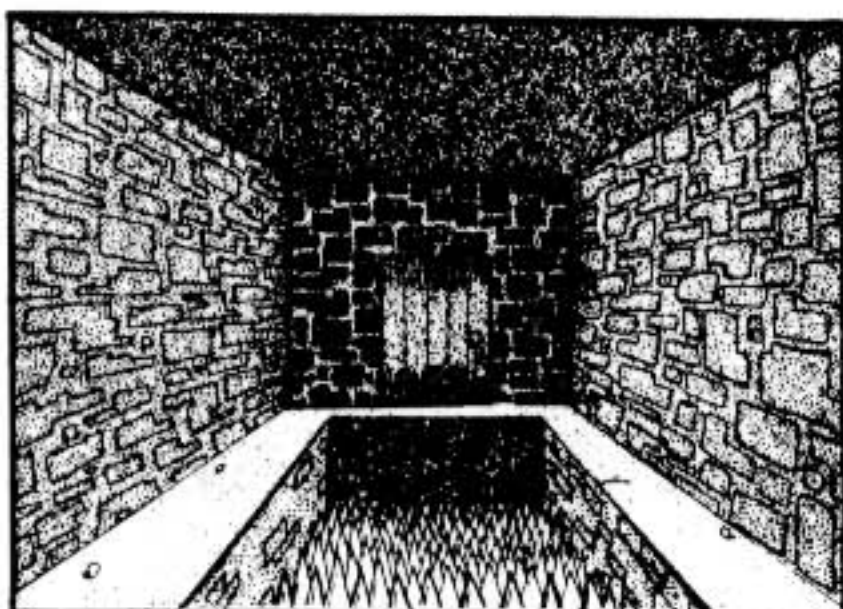


Bild A. (fällan sådan den ter sig)

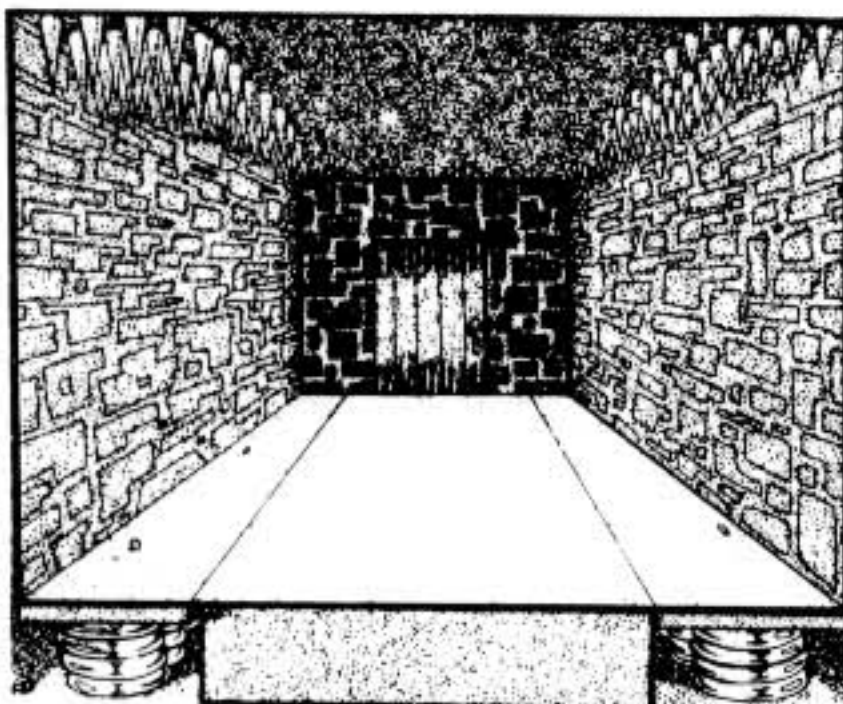


Bild B. (fällan sådan den är)

Illusioner, en dödligt subtil rumsfälla, konstruerades av Pat Mueller. Fällan låter skattletarna få se ett rum vars mitt upptas av en spiktäckt grav. Enda vägen runt graven tycks vara gångar på var sin sida om den (se bild A).

Den synliga fällan är en illusion. Även den del av taket som välver sig över sidogångarna är en illusion. Där är taket i själva verket täckt av en rad spikar som påminner om illusionen i golvet (se bild B).

Det säkra sättet att ta sig genom det här rummet är genom att ge över "graven". Om man använder sidogångarna kommer fjädrarna under golvet att slunga golvet mot taket. Aj!

Paul O'Connor nöjde sig inte med sin beryktade hjulfälla utan utvecklade ytterligare två rumsfällor. Bägge är komplicerade intill det absurdas gräns och anstränger sig för att ta livet av rollpersoner på otroligt märkliga sätt. Faktum är att ibland när jag ställs inför

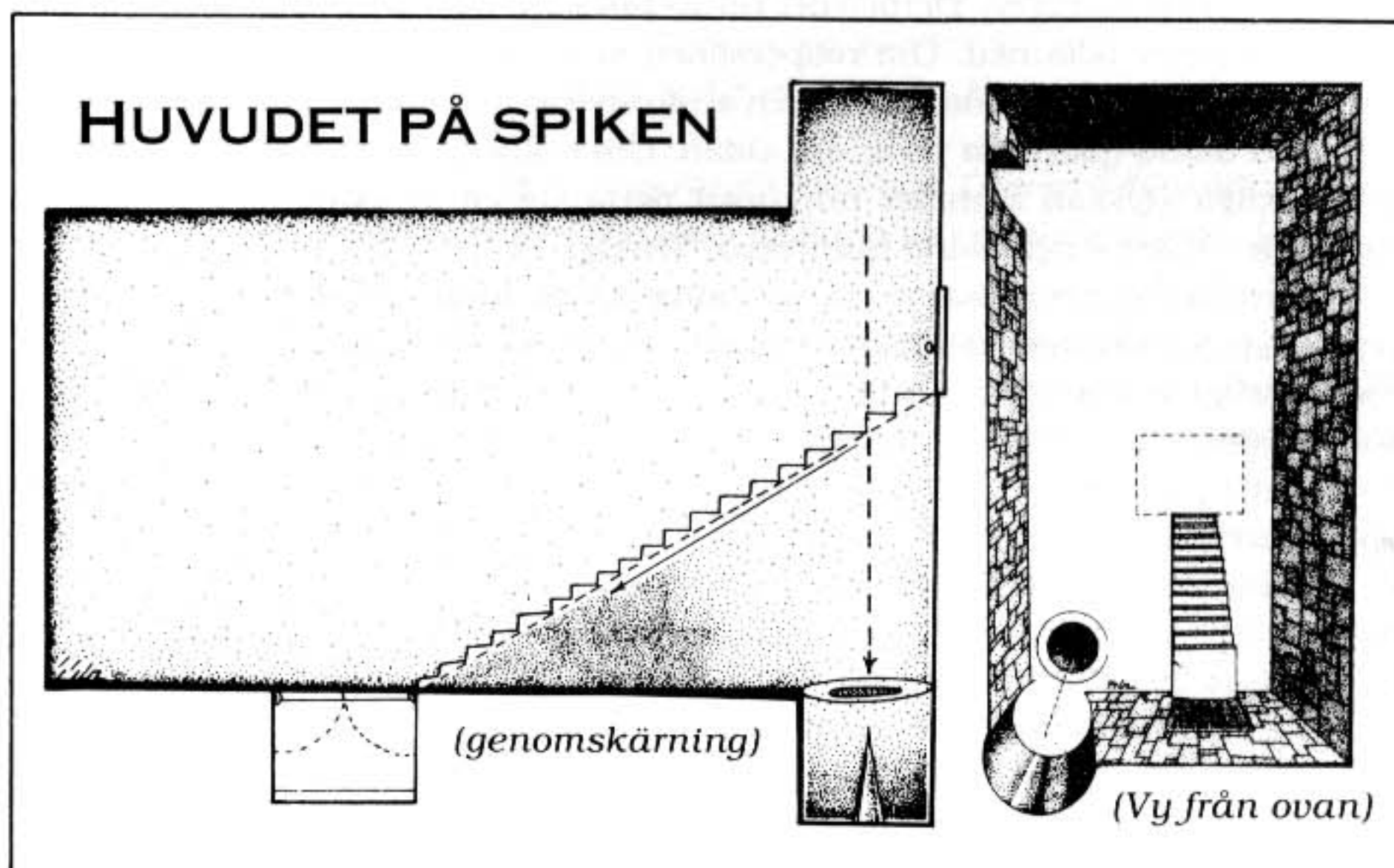
något som hans ondskefulla hjärna konstruerat, börjar jag undra om inte Mr O'Connor är avlagset släkt med mig.



Tag till exempel fällan **Huvudet på spiken**, som jag faktiskt kunnat rita själv. Fällan ser ut som ett rum med en trappa. Trappan är ungefär tio meter lång och slutar i en dörr. De enda övriga detaljer som syns i rummet är ett hål i taket och rakt under det, en tunn måltavla av pergament som döljer en lång, ondskefull stålspek.

När en rollperson klättrar uppför trappan och rör vid dörren viks trappstegen

ihop och trappan övergår till en rutschbana. Om inte äventyraren kan hejda sig på något sätt kommer han att glida nedför hela trappan och försvinna i en lönnlucka vid dess fot. Luckan slår igen och äventyrarens rop hörs tona bort i djupen...



...tills de plötsligt hörs från taket. Längst ned i lönnluckan finns nämligen en teleportationsplatta som förflyttar allt som träffar den till hålet i taket över måltavlan. Rollpersonen faller alltså genom golvet och fullföljer sitt fall genom att falla ned från taket, genom måltavlan och på spiken.

En vanligtvis dödlig fälla. Och dessutom en otroligt förbryllande.

Ännu underligare är Pauls **Hummerfälla**, utvecklad för rollpersoner som tillfångatagits och slagits medvetlös på annan plats i labyrinten. När de vaknar till liv befinner de sig i en ganska prekär situation.

Äventyrarna hålls fångna i en bur som hänger 15 meter över ett stort, cirkelrunt rums sandgolv. Hungriga jättehumrar krälar genom rummet och klickar hotfullt med sina klor i väntan på festmåltiden. Buren själv hänger i en kedja från en winsch. Winschen sitter i ett spår som löper längs rummets tak och försvinner i en blank vägg litet längre bort.

Buren själv har två dörrar, båda lätt synliga och olåsta. Den övre dörren leder upp på burens tak. Rollpersonerna kan utan problem klättra ut och röra sig på taket, där de kommer att lägga märke till att winschen är försedd med två ringformade handtag.

Den här fällan består av mer än vad ögat kan se. För det första utstrålar buren en osynlig-vägg-besvärjelse från burens golv ända ned till rummets golv. Detta innebär att rollpersonerna lugnt kan klättra nedför repstegen, eftersom humrarna inte kan tränga genom väggen – men säg inte det till spelarna! För det andra är den del av väggen som winschen försvinner i egentligen en tunn sektion målad pergament – spåret fortsätter rakt igenom. Slutligen döljs en skattkista och en omärkt hävstång som sitter fast i golvet, i en håla i golvet rakt under burens ursprungliga position.

Humrarna är starka och strid med dem bör vara ödesdiger för rollpersonerna – humrarna är medvetet framtagna som ett oövervinnligt hot och rollpersonerna



vaknade helt obeväpnade i fällan! Deras ägodelar ligger i ett litet rum bortom den enda utvägen ur denna fälla.

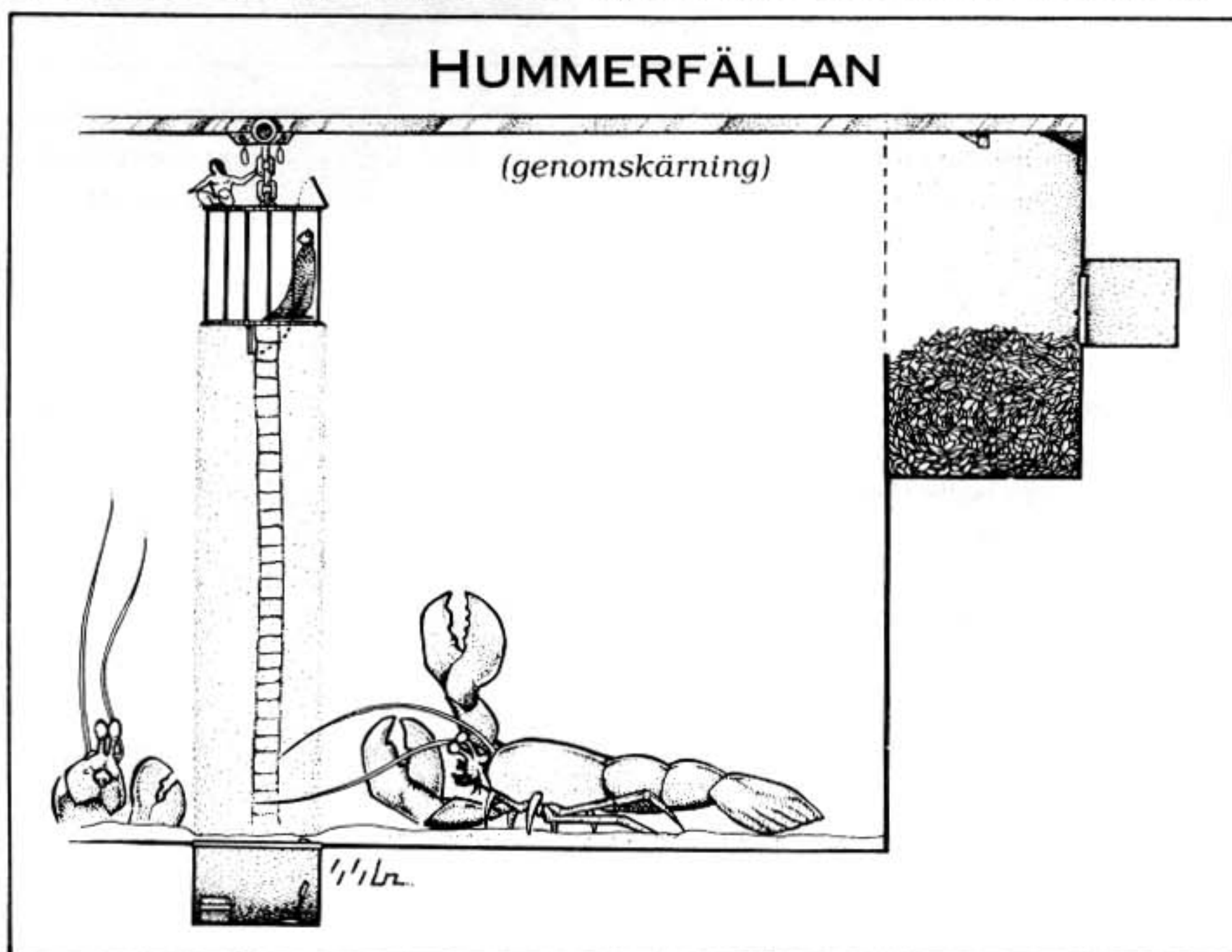
Äventyrarna kan helt enkelt inte döda humrarna för att komma undan. En ensam rollperson måste ta sig upp på burens tak och med all sin kraft dra i de ringformade handtagen. Detta leder till att buren börjar glida längs spåret i taket för att därefter falla ned. Om rollpersonen är tillräckligt stark för att klara av winschens tröghet, så kommer buren att förflyttas genom den falska väggen och falla ned bland fjädrarna på andra sidan. Om rollpersonen i stället saknar den nödvändiga styrkan kommer buren att flytta sig en avsevärt kortare sträcka innan den faller – ned bland humrarna. Tråkigt.

Om rollpersonerna visar sig vara orädda och beslutar sig för att klättra nedför repstegen, så kommer de nästan säkert att märka att humrarna håller sig på vederbörligt avstånd från skölden, och gissa sig till dess existens. En rollperson som kommer ned till golvet kommer troligen att finna den dolda hålan.

I hålan ligger en kista full av skatter – om de är värdefulla eller inte hänger på spelledarens humör. Bredvid kistan står en spak vars funktion inte går att utläsa.

Spakar leder till skattsökares död. Att dra i spaken här upplöser genast och oåterkalleligen burens osynlig-vägg-besvärjelse. Humrarna, som känner av detta, kommer då girigt att hasta fram för nådastöten.

Som nämndes ovan finns spelarnas ägodelar i rummet strax bortom fjäderkammaren. Om du verkligen känner dig på dåligt humör kan du minera det.



Värdefulla pelaren av Richard Loomis, är en mycket enklare fälla. Mitt i ett kalt kvadratisk rum står en enda, oförstörbar, värdefull magisk stav fastki-lad mellan golv och tak. Staven, en begärlig skatt, håller upp taket: ett löst granitblock som väger 4,5 ton. Bortsett från den detaljen är det bara att ta staven.



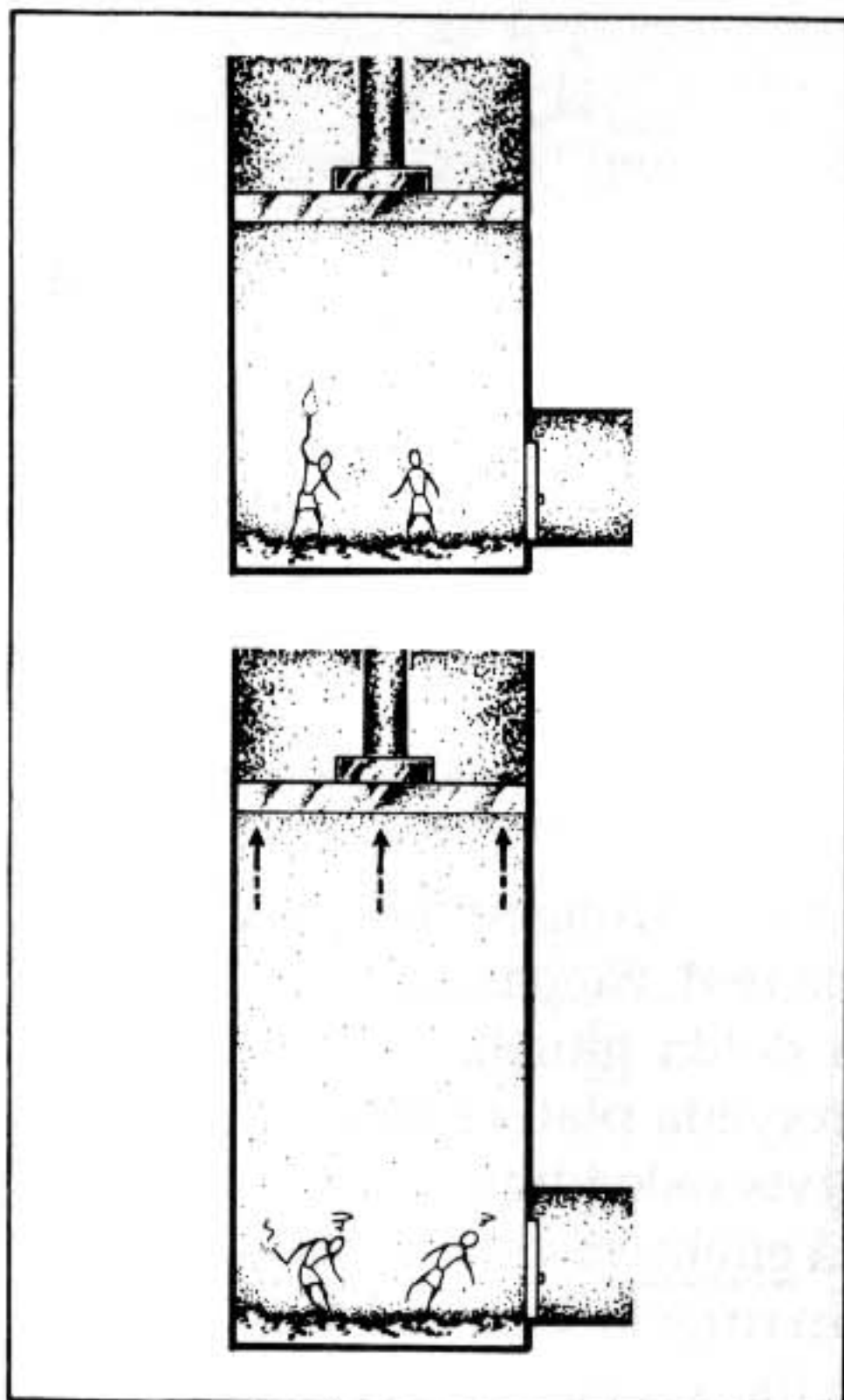
Vedervärdiga lavarummet av Scot Rhoads, är en annan elegant enkel fälla. Äventyrarna stöter på den när de kommer in i ett vanligt labyrintrum

som innehåller flera högar glödande (och omärkligt växande) lavahögar. Vanliga utgångar genom vanliga dörrar kan lätt nå från vilken plats som helst i rummet.

En medelstor tunnel leder bort från rummet; längst bort i tunneln kan äventyrarna klart se en skylt. Exakt vad skylten säger går dock inte att se.

En rollperson som går bort längs tunneln för att se vad det står kommer att mötas av texten "Bortgjord". När rollpersonen vänder sig om visar det sig att lavahögarna flyttat sig så att de nu spärrar tunneln. Han är ohjälpligt fångad.

Dammsugarfällan har sprungit ur Todd Diesens djävulska dvärg-hjärna. Den anstränger sig för att påvisa effekten av ett partiellt vakuum på ett sällskap äventyrare.



Äventyrarna kommer in i rummet genom dess enda dörr, som ljudlöst glider igen och låser sig bakom dem så snart den siste i sällskapet kommit in i rummet. Dörren passar perfekt in i väggen och är svår att upptäcka på nytt.

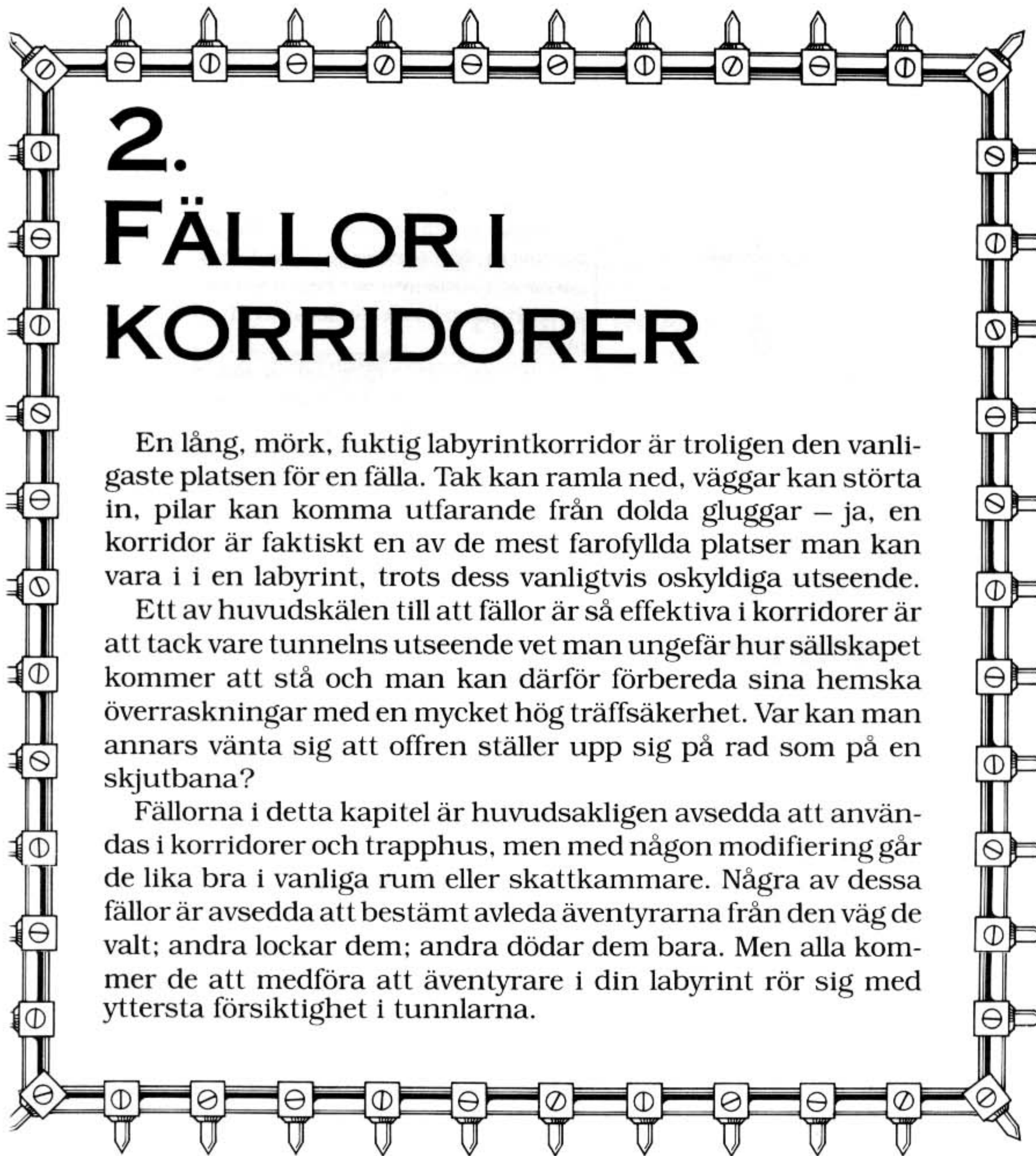
Rummet självt är upplyst av ett klot som glittrar och snurrar. Golvet ligger begravt under en meter guldmynt. Väg-garna är gjorda av svart basalt som är slät och jämn; ljuset gör det svårt att se taket.

När äventyrarna girigt börjar samla på sig skatterna börjar taket dra sig undan från golvet. Detta medför att lufttrycket i rummet förändras och luften tunnas ut. Efter att detta pågått i sex till åtta minuter kommer rollper-sonerna troligen att börja svimma.

Efter tio minuter är luften så tunn att de medvetlösa rollpersonerna dör. Sprakande facklor eller lampor, små djur som svimmar eller det faktum att rollpersoner dör till höger och vänster

kommer troligen att antyda någonting för spelarna. Den som under dessa om-ständigheter blir medvetlös blöder dessutom näsblod.

Om de fångade rollpersonerna inser vad som är på väg att hända, vore det lämpligt om de letade efter dörren de kom in genom. Om de ber till gudarna efter något att andas får du gärna fylla rummet med giftgas...



2. FÄLLOR I KORRIDORER

En lång, mörk, fuktig labyrintkorridor är troligen den vanligaste platsen för en fälla. Tak kan ramla ned, väggar kan störta in, pilar kan komma utfarande från dolda gluggar – ja, en korridor är faktiskt en av de mest farofyllda platser man kan vara i i en labyrint, trots dess vanligtvis oskyldiga utseende.

Ett av huvudskälen till att fällor är så effektiva i korridorer är att tack vare tunnelns utseende vet man ungefär hur sällskapet kommer att stå och man kan därför förbereda sina hemska överraskningar med en mycket hög träffsäkerhet. Var kan man annars vänta sig att offren ställer upp sig på rad som på en skjutbana?

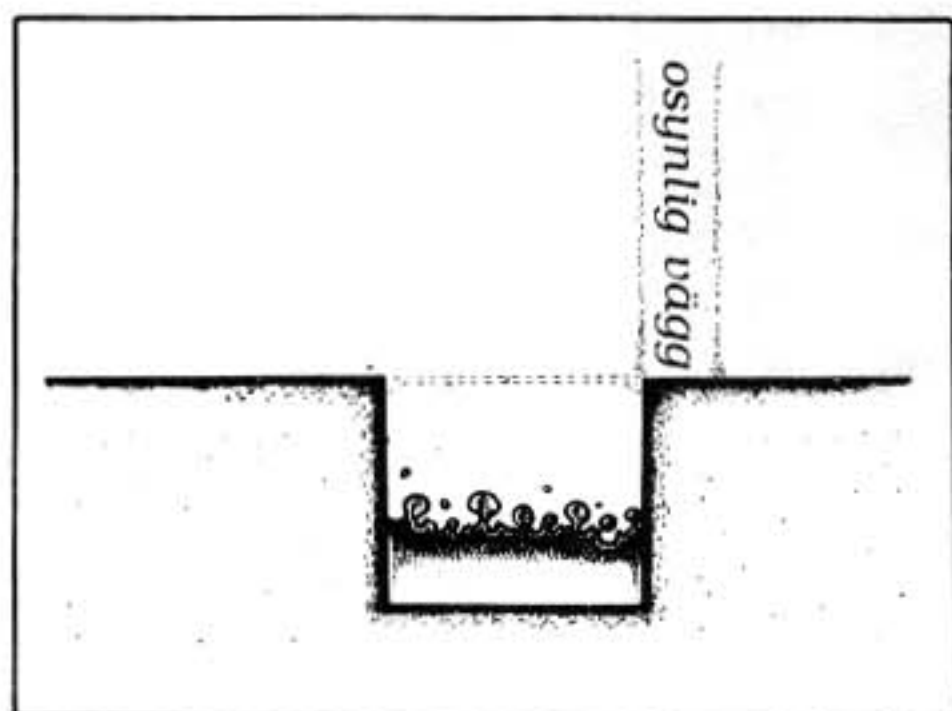
Fällorna i detta kapitel är huvudsakligen avsedda att användas i korridorer och trapphus, men med någon modifiering går de lika bra i vanliga rum eller skattkammare. Några av dessa fällor är avsedda att bestämt avleda äventyrarna från den väg de valt; andra lockar dem; andra dödar dem bara. Men alla kommer de att medföra att äventyrare i din labyrint rör sig med yttersta försiktighet i tunnlarna.

HINDER

En omtyckt typ av korridorfälla är den som blockerar eller på något annat sätt försvårar äventyrarnas resväg. Sådana fällor kan i allmänhet övervinnas med en tillräcklig ansträngning och hjärngymnastik men följderna av att misslyckas är i allmänhet ödesdigra. På grund av sin natur fungerar denna typ av fälla väl när den placeras tvärs över vägen till skattkammaren eller en utgång ur labyrinten.

Floder av syra, vatten eller flytande lava som korsar en tunnel är naturliga korridorhinderfällor. De är dock förhållandevis vanliga i äventyrarnas värld och de flesta erfarna äventyrare gäspar bara när de ser dem. De har troligen upplevt dem hundratals gånger förut och kommer säkerligen att klara sig förbi fällan på något beprövat sätt.

Det var med tanke på den sortens resonemang som Barry Sullivan utvecklade fällan **Hoppa hage**. Den är enkel. Meddela sällskapet att de står inför ett typiskt dike, 1–1,5 meter brett och fyllt med något obehagligt innehåll. Berätta att de antagligen skulle kunna hoppa över diket med en viss ansträngning men att ett fall ned i innehålllet är dödligt. Berätta inte för dem att det står en osynlig vägg på andra sidan diket.



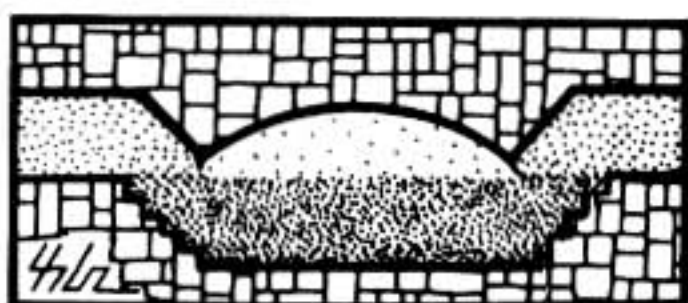
Den förste rollperson som försöker sig på hoppet dör nästan säkert. Den osynliga väggen ger inget som helst fäste och det hela går troligen så snabbt att de övriga i sällskapet inte hinner rädda rollpersonen innan han faller ned i diket. Enda sättet att övervinna denna fälla är att upplösa väggbesvärjelsen och därefter hoppa över eller teleportera sig till en punkt bortom väggen.

Om du tycker att den här fällan är alltför dödlig finns det ett antal varianter som kan användas. Du kan till exempel sätta upp en tung glasruta i stället för den osynliga väggen. Detta gör att fällan saknar magi vilket dessutom medför att en magiker inte kan känna sig till att det finns något på andra sidan diket. Om den rollperson som hoppar över diket dessutom har extra tur kanske han hoppar genom glaset i stället för att helt enkelt studsas bort från det. Äventyraren kommer visserligen att lida skada av att stöta genom en glasruta, men det är i alla fall bättre än att falla ned i lavan eller vad det nu kan vara.

Om du vill göra fällan något lömskare så kan du täcka över fällan med en fallucka som ger efter när den förste äventyraren kliver på den. På så sätt kommer fällan att kräva två offer – först när den främste rollpersonen faller ned i diket och därefter när de överlevande äventyrarna försöker hoppa över fällan.



Scot Rhoads har lämnat in ett lika subtilt och dödligt korridorhinder. Den här fällan kallas **Gasgången** och är speciellt avsedd att släcka facklor och kanske till och med döda de oförsiktiga och dumma.



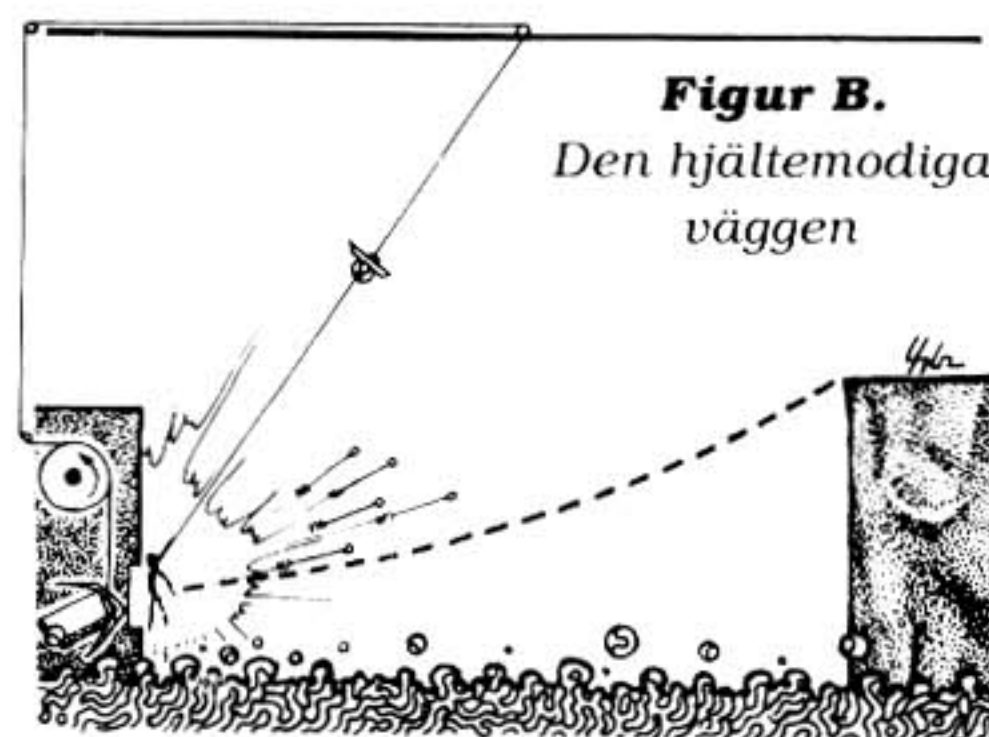
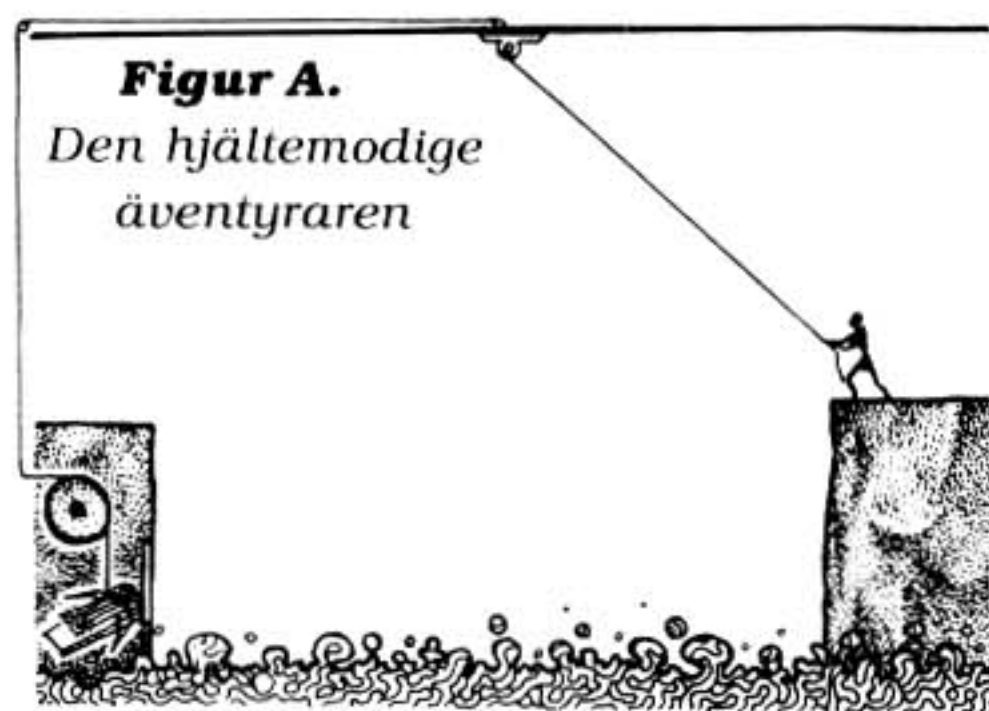
Ställ sällskapet inför en nedsänkt del av korridoren, fylld med koldioxid. Detta leder till att förbipasserande sällskaps facklor släcks och kommer eventuellt att döda en rollperson som är dumdristig nog att hänga kvar i tunneln (du kan eventuellt fresta sällskapet med några an-

tydningar om hemliga dörrar för att få någon av dem att göra det).

För att göra den här fällan ännu dödligare kan du experimentera med att ha en ficka naturgas eller väte över koldioxiden i den nedsänkta korridordelen. Detta kan få sprängfyllda konsekvenser för de äventyrare som försöker klara denna fälla genom att bära sina facklor högt ovanför koldioxiden när de går längs korridoren.



Brandon Corey har utvecklat **Tarzans minne**, måhända som svar på den ofta ställda frågan "Vad gör en avgrund över huvud taget på Dödsstjärnan?" Jag är fortfarande inte säker på att jag riktigt förstår avgrunden. Men jag är helt säker på att jag förstår varför Brandon numera bor på en psykiatrisk avdelning.



Korridoren bryts av en jättelik avgrund, fylld med någonting obehagligt – monster, motbjudande vätska eller vad som helst. Det tycks inte finnas något sätt att ta sig över. I detta läge brukar rollpersoner gripas av panik, i synnerhet om de är förföljda.

En noggrann översyn kommer att avslöja ett block och en talja som sitter i taket, ungefär mitt över avgrunden. Med en smula tur kan en äventyrare slänga sitt rep runt, få fäste och göra det möjligt för sällskapet att...

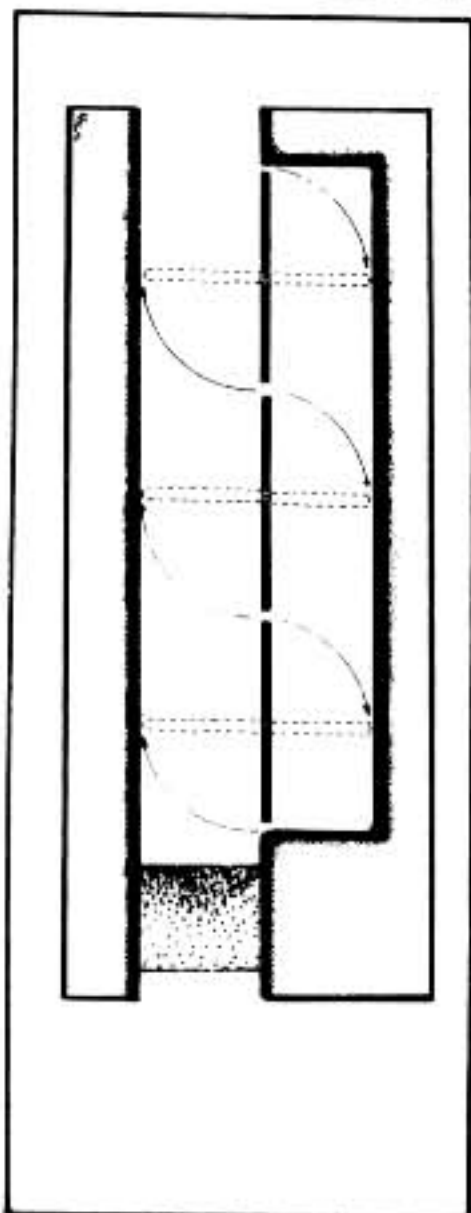
Så motbjudande hjältemodigt. Nåväl, det är här fällan utlöses. Blocket och taljan sitter inte fast i taket – i själva verket är de knutna till ett linbanesystem som kommer att lossna från taket när den genomsnittlige äventyrarens vikt tynger ned det. Hela arrangemanget kommer att falla ned från ta-

ket och ändra den svingande rollpersonens bana. I stället för att elegant komma över till avgrundens andra sida kommer äventyraren att slå rätt in i dess ena vägg.

För att strö salt i såren har Brandon dessutom lagt till ett batteri armborst som skjuter längs äventyrarens förväntade bana när något tynger ned taljan. Meningslös överdrift i och för sig, men avgjort roligare än att se ännu en fånig äventyrare leka Douglas Fairbanks.

Äventyrare sluter sig ofta samman i grupper för säkerhets skull. De går tätt intill varandra, slåss rygg mot rygg och tar sig fram över farlig mark i gåsmarsch

sammanbundna med rep. Några av de mest intressanta striderna är dock de som ställer en ensam äventyrare mot ett eller flera monster.



För att åstadkomma sådana lägen utvecklade Rick Loomis den **Uppdelade korridoren**. Den här fällan utlöses av en golvplatta i korridoren. När någon kliver på plattan svänger korridorens väggar snabbt ut i rät vinkel och isolerar varje äventyrare i en egen sektion. Därpå kan du släppa ut monster i de nyöppnade sektionerna för att skapa några intressanta stridsscener.



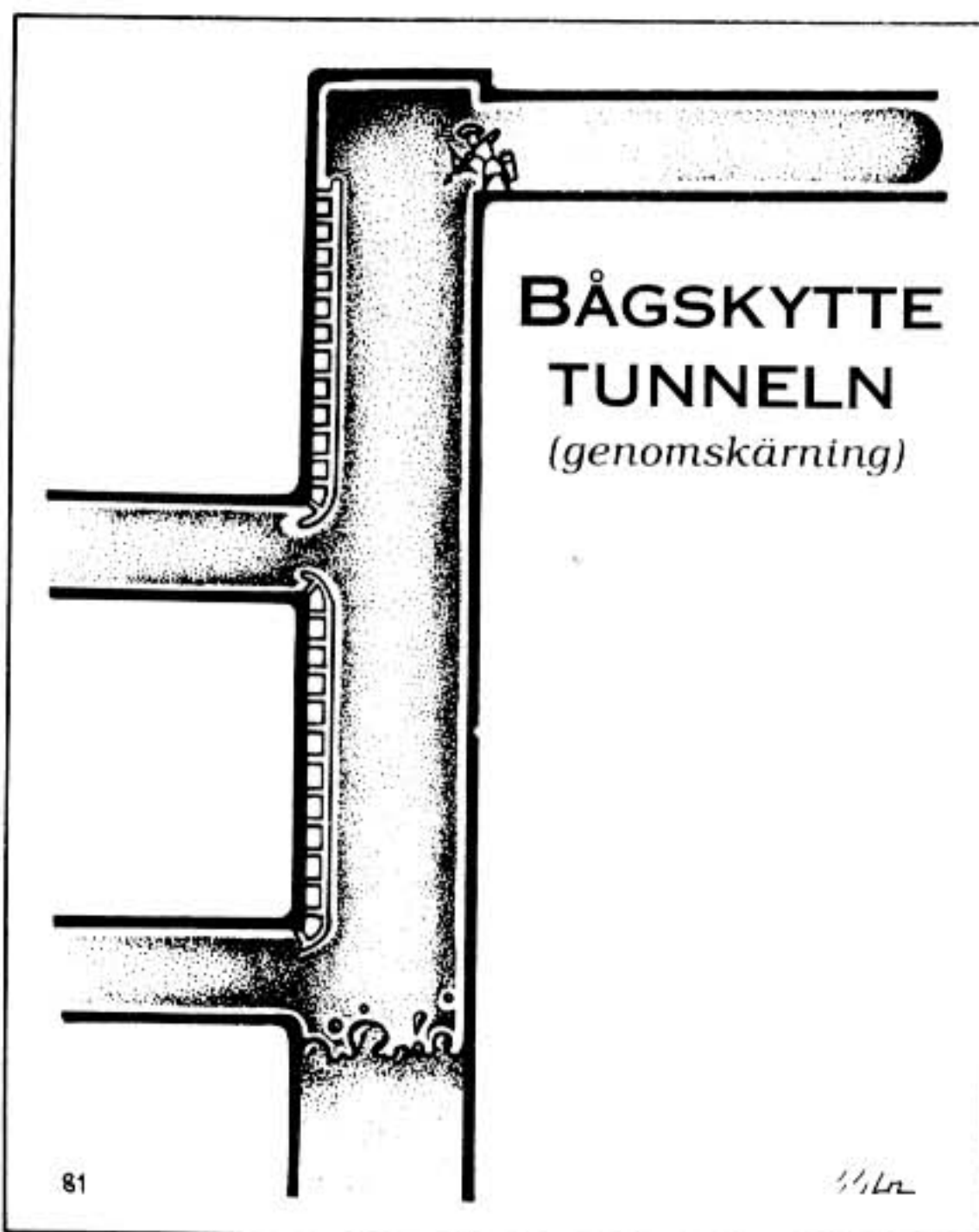
Om äventyrarna går bredvid varandra när fällan utlöses kommer de troligen att hamna i samma rum. Du kan gå med på det om du tycker om att ge dina äventyrare en chans. Om du å andra sidan är riktigt ondskefull kan du till exempel överväga att låta korridoren smalna till drygt en meters bredd för att försäkra dig om att sällskapet kommer att fångas i gåsmarsch. Kom under alla omständigheter ihåg tillhandahålla ett sätt att komma ut ur fällan igen så att korridoren återuppstår och sällskapet kan fortsätta på sin väg.

Ett korridorhinder med en extra poäng kommer från Charles Scott Kimball, som tänkte ut **Bågskyttetun-**

neln för att återknyta något intresse till lodräta rum med stegar. Den här fällan utvecklades ursprungligen för en labyrinth med tre eller flera nivåer och fungerar troligen bäst när sällskapet kommer fram till den på en mellannivå. Fällan består av ett schakt med stegar som avslutas med ett hål fyllt med kokande lava (eller motsvarande vidrig sörja). Stegarna kan vara pålitliga eller bara löst fästa i väggen beroende på hur ondskefull du känner dig.



Högst upp i schaktet står en bågskytt, med vapnet redo. Du kan själv avgöra hans skicklighet så att de passar dig, men se till att han är förhållandevis träffsäker. Bågskytten kommer att beskjuta alla som klättrar uppför stegen (eller flyger uppför schaktet). Det torde vara onödigt att påpeka att sällskapet kommer att befinna sig i ett ganska knepigt läge – i synnerhet om bågskytten väntar tills de är mellan två nivåer innan han börjar skjuta och dessutom siktar så att han blockerar alla utvägar. Sällskapet – som har nog med problem att hålla sig kvar på en möjligtvis osäker stege – kommer att få det svårt att besvara elden eller att använda några komplicerade besvärjelser i sitt försvar.



Använd denna fälla för att ställa till problem för försvararna om de försöker återvända till din labyrints högre nivåer för att komma undan. De lägre utgångarna leder givetvis till lägre (och därmed farligare) labyrintnivåer.

Mike Stackpole har utvecklat ett par korridorfallor som båda använder "välkända" och "utnötta" situationer på nya och unika sätt. Den här typen av fälla kommer säkert att ställa till med svårigheter för äventyrare som "sett allt förut".

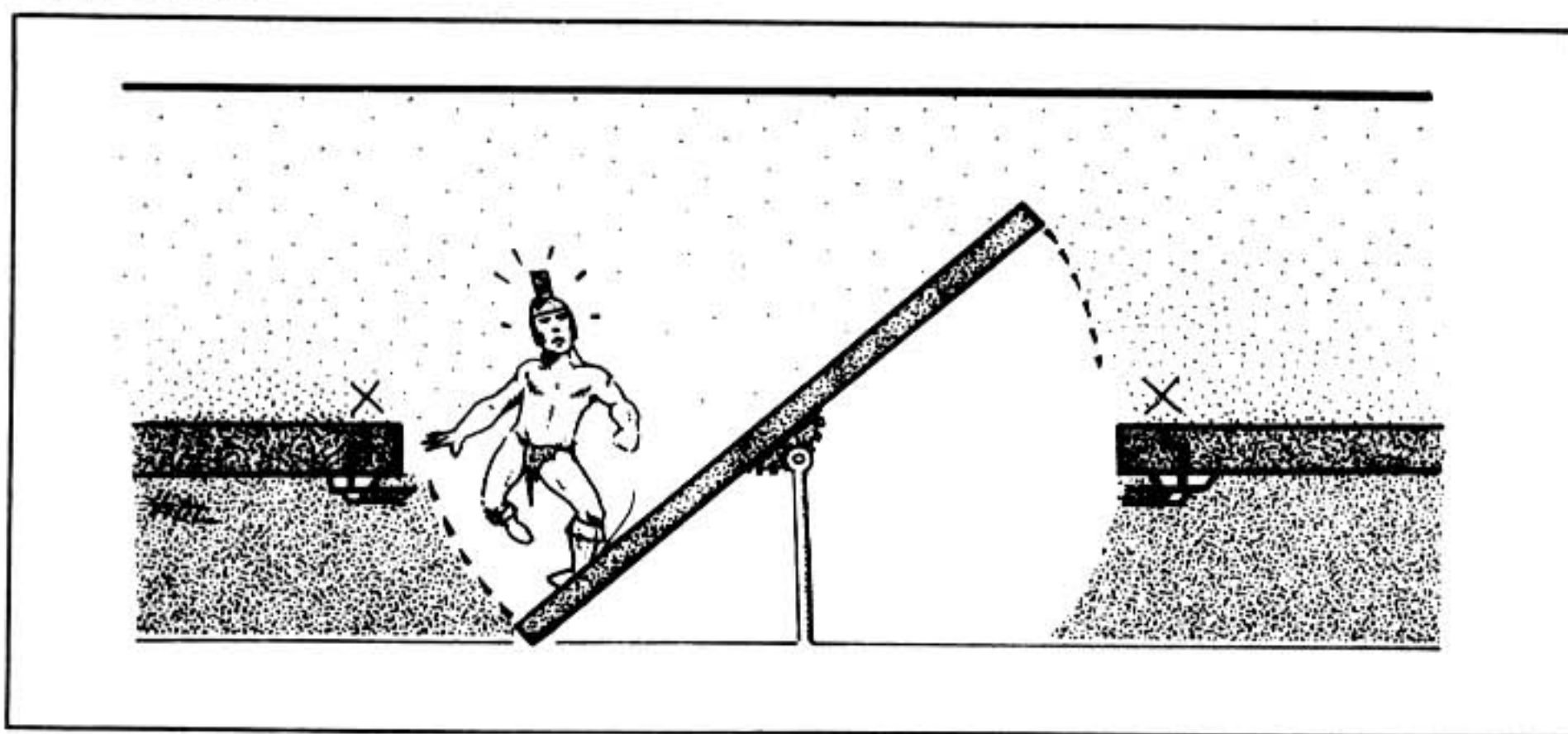


Mikes första fälla är den **Obefintliga snubbeltråden**. Den här fällans huvudingrediens är en sedvanlig gångjärnsförsedd del av golvet som balanseras i mitten. Golvet ger efter för minsta lilla påfrestning; sektionen svänger ned och rollpersonen hamnar i en håla, en bur eller något annat hemskt.

Tvärs över korridoren, på båda sidor om den lösa golvsektionen, löper en klart synlig snubbeltråd. (Blinkande neonljus och pilar är dock troligen överdrivet.) När tråden bryts avfyras två spända stålspikar från väggen in i den lösa golvsektionen så att den fästs och man kan gå över den. Om tråden däremot lämnas som den är kommer fällan att utlösas enligt planerna.



En annan fälla som straffar den hökögde äventyraren är **Skrattar sist-fällan**, även den utvecklad av Mike Stackpole. I grunden är denna fälla samma som den obefintliga snubbeltråden, därigenom att den också är byggd kring en svängande golvsektion. Sektionen fungerar som vanligt men den här gången leder den ned i en håla fylld med resterna av tidigare äventyrare – skadade rustningar och vapen, ben, kanske en smula skatter och eventuellt en eller annan magisk pryl.



Den skiftande golvplattan bör vara relativt lätt att finna – antingen genom att den syns eller genom att den rör sig när man petar på den med en stav. Därigenom kan sällskapet ha "turen" att upptäcka fällan innan det är för sent och (hoppas de) försöka återvinna några av skatterna där nere.

Den verkliga fällan är i taket och utlöses när den svängande golvsektionen vinklas såpass mycket att den vidrör taket (vilket antingen inträffar om någon idiot faller ned i fällan eller också om ivriga äventyrare försöker stötta upp golvplattan så att de skall kunna komma åt skatterna där nedanför). När golvplattan slår i taket trycker den ned en platta som får taksektionen på andra sidan (där huvuddelen av sällskapet troligen står) att störta ned till marken.

När sällskapet väl blivit pastej kommer en städpatrull att anlända och borsta ned resterna i hålan där de kan tjäna som lockbete till nästa grupp. En ren fälla är en bra fälla.

Stackpole nöjde sig inte med visioner av dvärgasyllt och rövarröra utan utvecklade ännu ett par temafällor för korridorbruk. Båda använder sig av en vattenfylld

tunnel; för att utlösa dem räcker det med att locka ned rollpersonerna i vattnet och få dem att simma genom korridoren en längre sträcka till de hittar en luftficka där de kan hämta andan.

Poängen med **Andas djupt** är själva luftfickans konstruktion. Du kan naturligtvis helt enkelt glömma bort den, men en något elegantare lösning vore att fylla den med giftgas. En bedövningsgas i stället för gift gör rollpersonen medvetslös och han blir ett lätt byte för någon annan.

Du kan utveckla denna fälla ytterligare genom att ha en oupptäckt gravkammare i slutet av tunneln. Denna gravkammare kommer att ha rika skatter och bevakas av en mumie.

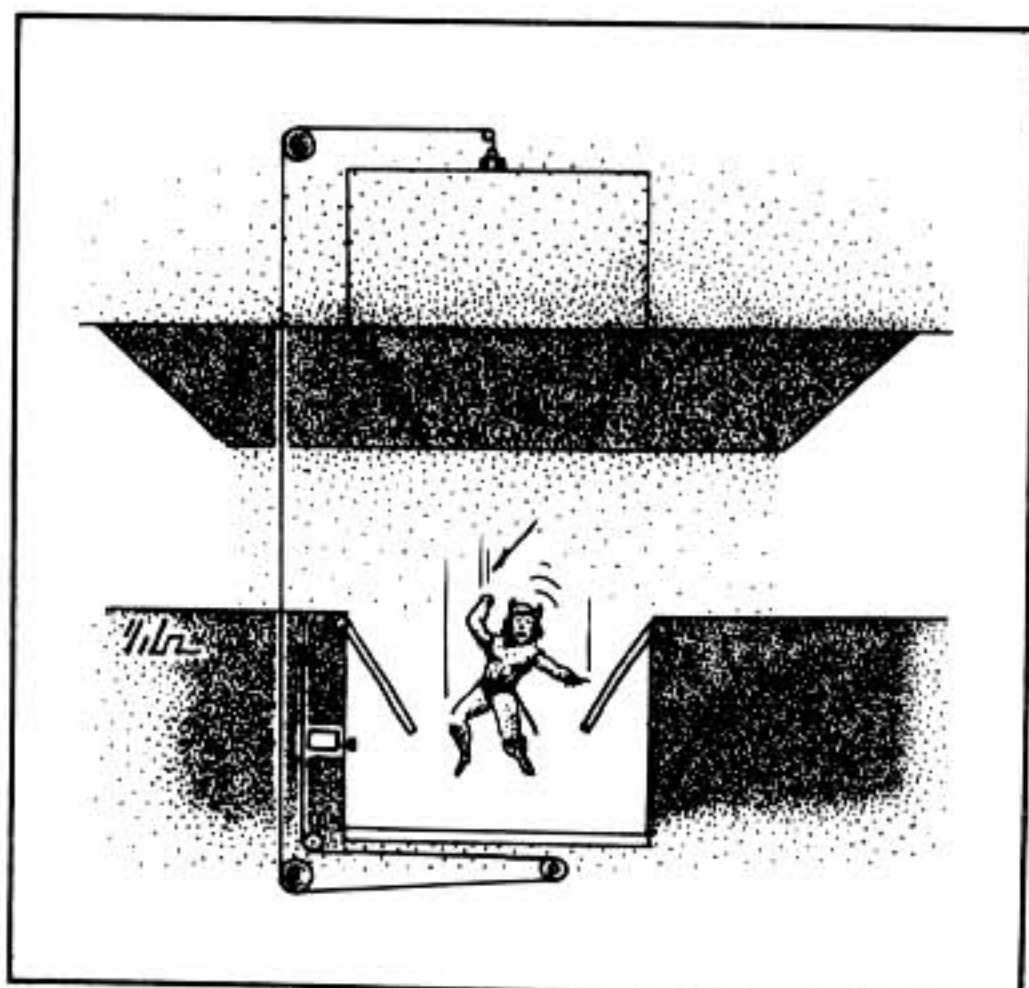
Gravkammarens luft är rikt syremättad. I och med att rollpersonen antingen hållit andan eller andats vatten för att komma hit lär detta inte märkas från början.

Följderna av den syremättade luften framstår så snart någon sorts ljus tänts (en förhållandevis vanlig händelse när det finns mumier med i leken). Elden kommer att flamma upp och förorsaka mer skada än väntat – det behöver väl inte påpekas att en del av denna skada drabbar personen som skapar elden. Om graven höljs i mörker får äventyrarna ännu en anledning att tända en fackla...

Mike har ytterligare ett par hinderfällor som kommer att ge nytt liv åt gamla klichéer. Den ena är enkel, den andra svårare. Båda är dödliga.

Den första fällan, **Se dig om först**, förenar monster och magi för att garantera ett fasansfullt öde. Tala om för äventyrarna att de känner magi från korridoren framför dem. En besvärjelse avslöjar en håla under golvet, dold bakom en illusionsbesvärjelse.

Äventyrarna, vilka inte önskar bli överraskade av vad det än är som döljer sig i hålan, kommer troligen att försöka upphäva illusionen på magisk väg. I hålan väntar en basilisk...



Den andra fällan i detta par kallas **Mellan sten och vägg**. Det är en skicklig variant av den vanliga hålet-i-golvet fällan och kommer att garantera att äventyrarna tassar försiktigt fram på tå – eller blir av med tårna!

Fällan börjar med en standard-håla som utlöses på vilket sätt du vill. När en rollperson faller ned till dess botten kommer han att upptäcka att han fallit för långt för att kunna klättra upp själv.

När falluckan slår emot hålans sidor trycks en knapp i väggen in. Denna leder till att en syraflaska krossas, vars innehåll snabbt frä-

ter sönder en kabel som löper upp genom väggen och håller fast taket ovanför hålet.

Det tar bara några sekunder för kabeln att upplösas. Så länge någonting tynger ned golvet i hålan kommer dock en tryckplatta där att hålla kvar taket på plats. Om all tyngd försvinner kommer taket att falla ned i hålan och nästan säkert krossa alla som finns kvar.





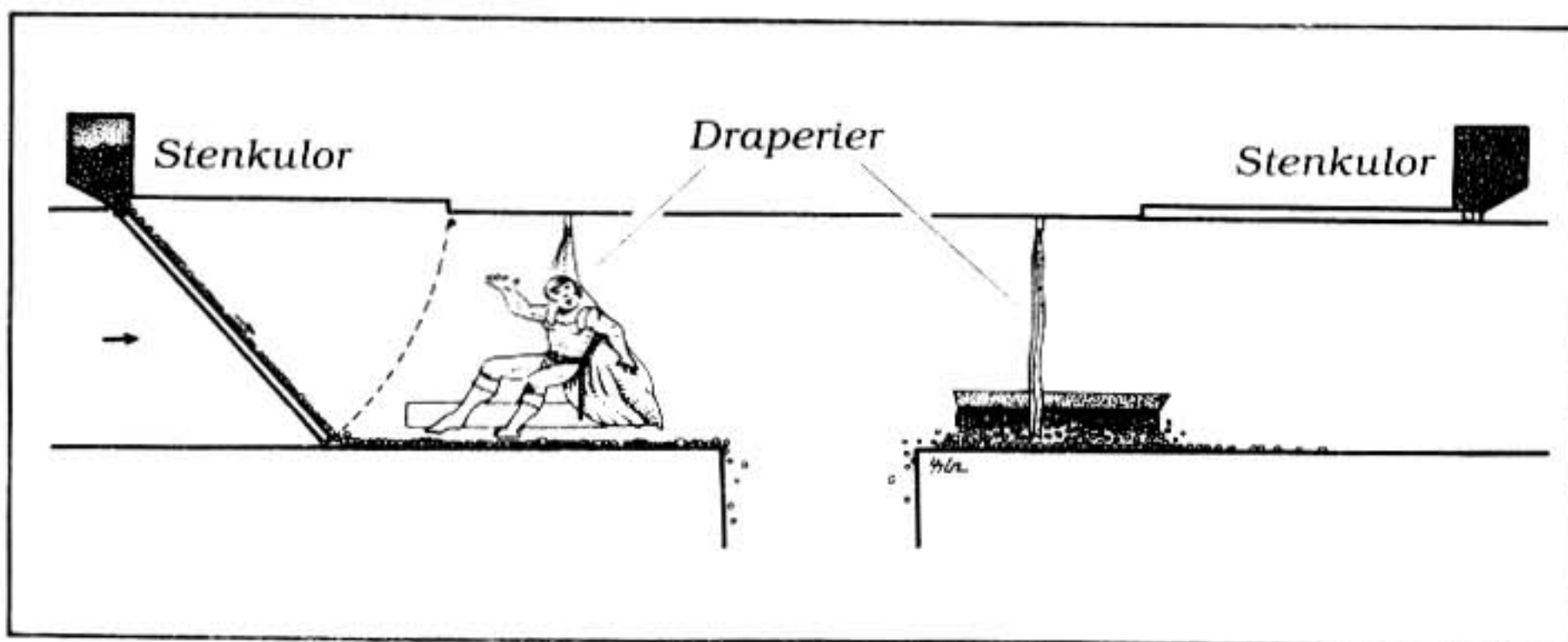
David McConnell har lämnat in en synnerligen farlig hinderfälla. Dess skapare har döpt den till den **Sagolika stenkulefällan**, och den kommer garanterat att sakta ned även det mest självsäkra sällskap till snigelfart.

Denna fälla stöter man först på i form av ett par enkla, osmyckade draperier som hänger tvärs över korridoren. När dessa draperier rubbas eller dras undan öppnas en stor lucka i taket bakom sällskapet och släpper ned en mängd oljade stenkulor på golvet. Rollpersonerna kommer troligen att få det svårt att stå kvar på benen i detta läge och kanske till och med ramlar ned i hålet mellan draperierna.

På samma gång som stenkulorna släpps ned från taket öppnas en behållare på andra sidan korridoren och släpper ned ännu fler stenkulor på golvet. Rollpersonerna kanske eller kanske inte märker detta, beroende på hur uppmärksamma de är.

Äventyrarna står nu inför svårigheten att komma över hålet eftersom dörren som gled ned bakom dem inte går att rubba. Det säkraste sättet för sällskapet att komma över är att skyffla ned alla kulorna på den egna sidan i hålet och därefter försöka ta sats och hoppa över till den andra sidan. Fast stenkulorna på den motsatta sidan kommer ju inte att ge något särskilt bra grepp åt den som försöker landa på dem...

Denna fälla är konstruerad så att den utlöses oavsett åt vilket håll sällskapet färdas. Därför borde den noga räknat utlösas igen när sällskapet drar ifrån draperiet på den motsatta sidan. Du kan göra detta eller låta bli, alldeles som du själv vill.



Spegel, spegel i fallet där är en i sanning skicklig fälla, utvecklad av Maughn Matsuoka. Denna fälla använder ett ondskefullt spegelsystem för att locka rollpersonerna till sitt öde.

Äventyrarna befinner sig i ett rum som är 15 meter långt från dörr till dörr. Området mellan dörrarna är fyllt med smält guld. De måste komma på ett sätt att ta sig över guldets innan de kan fortsätta sin färd.

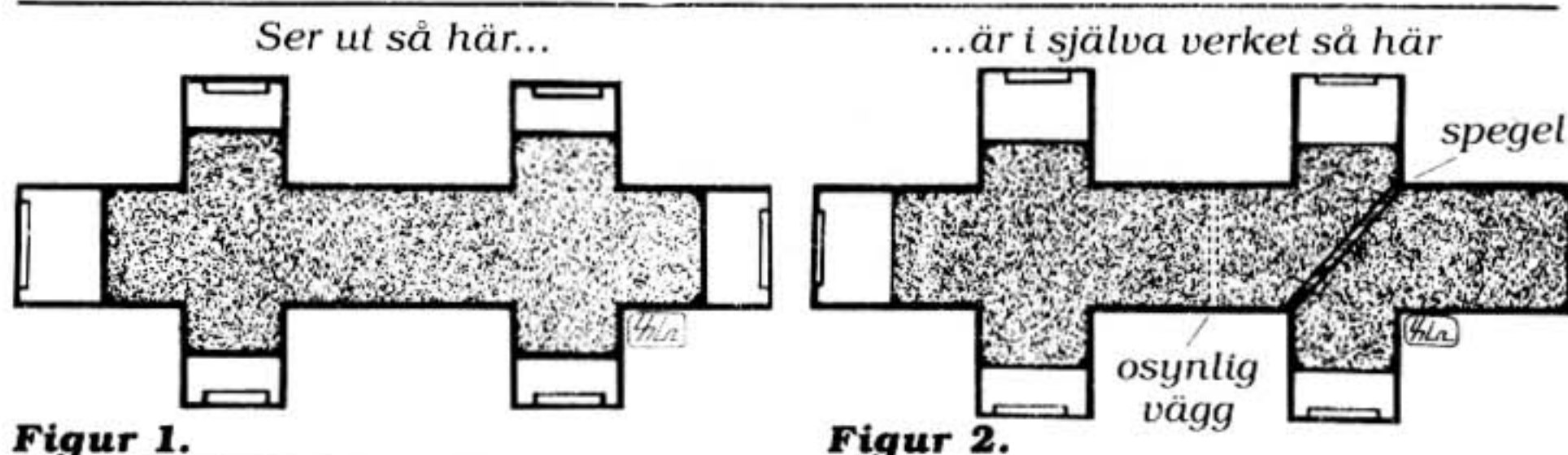
Halvvägs genom korridoren står en osynlig vägg. Den väggen borde utgöra ytterligare ett hinder för sällskapets framträngande och utgör dessutom ett skydd för spegeln längre fram.

Längre bort längs korridoren går en spegel snett genom rummet. Den återger rummets vänstra sida så att den ger sken av att vara en fortsättning på korridoren. Bortom spegeln fortsätter det smälta guldets ytterligare tre till fem meter.

Att korridoren ger intryck av att vara såpass kort kan uppmuntra några att försöka teleportera sig över den. Den som försöker göra detta kommer dock

nästan säkert att hamna i det smälta guldmet. Sällskapet i rummets bortre ände kommer att se magiken försvinna och därefter höra hans skrik, men de vet inte vad som hänt honom.

När äventyrarna listar ut vad det är som pågår, bryter ned muren och slår sönder spegeln kan du till exempel överraska dem med att ha några soldater i rummets högra avdelning. De skulle kunna göra det ganska knepigt för de äventyrare som försöker klara sig till den vänstra flygeln och dörren där.



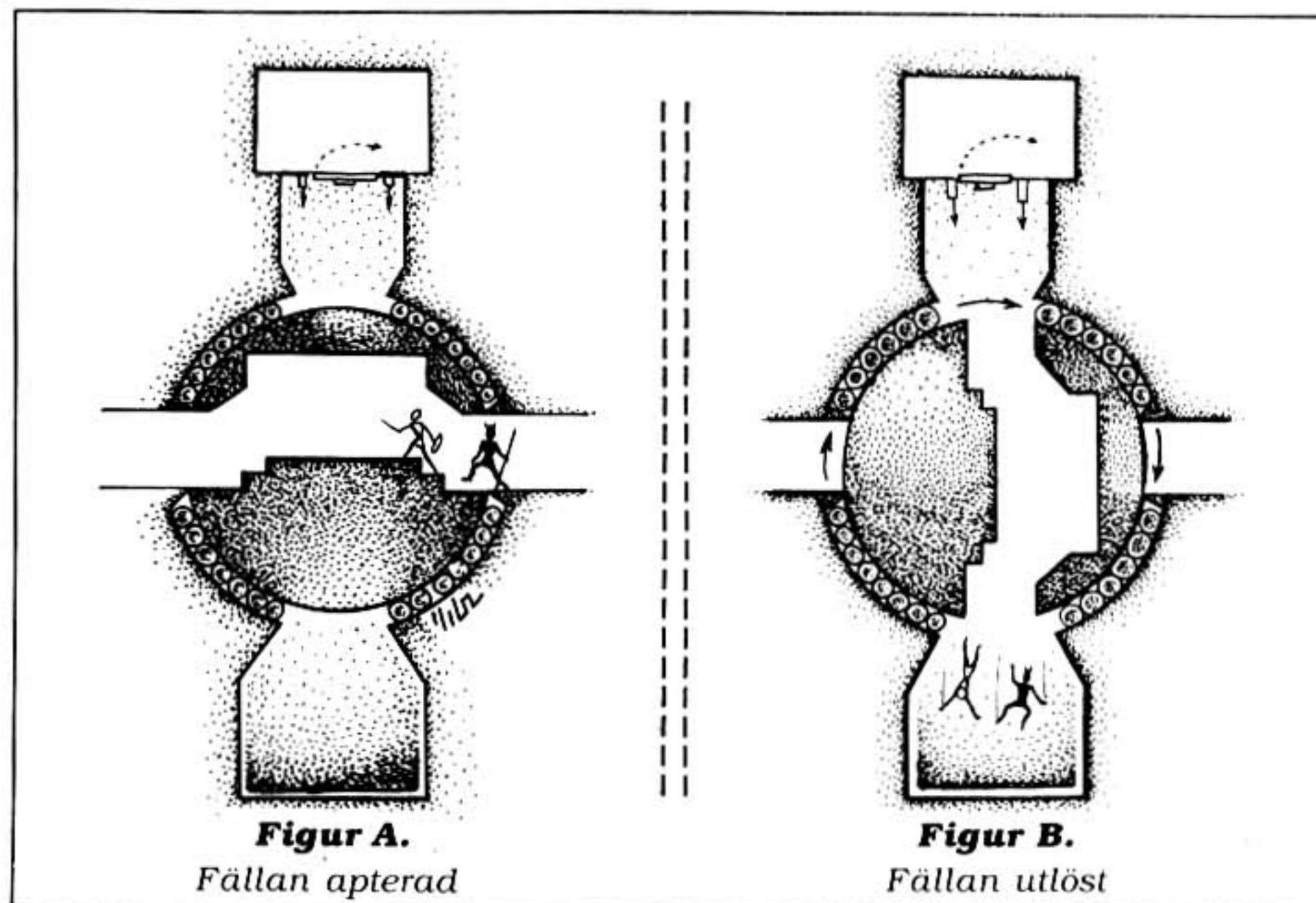
Vi kan alla "tacka" Mike Stackpole för **Kullagerkorridoren**. Ta det försiktigt med första steget...



Fällan består av en korridor sektion som urholkats till en perfekt sfär. I denna sfär har en klotformad sten passats in och balanserats på kulor så att den kan snurra i sfären.

Det är självklart att klotet passar såpass bra in i sfären att det är svårt att uppträcka någon fog. Klotet är perfekt balanserat och en rollperson som kliver på det orsakar att det tipsar över. Du kan om du vill öka spänningen på kullagret så att mer än en rollperson krävs innan det börjar snurra.

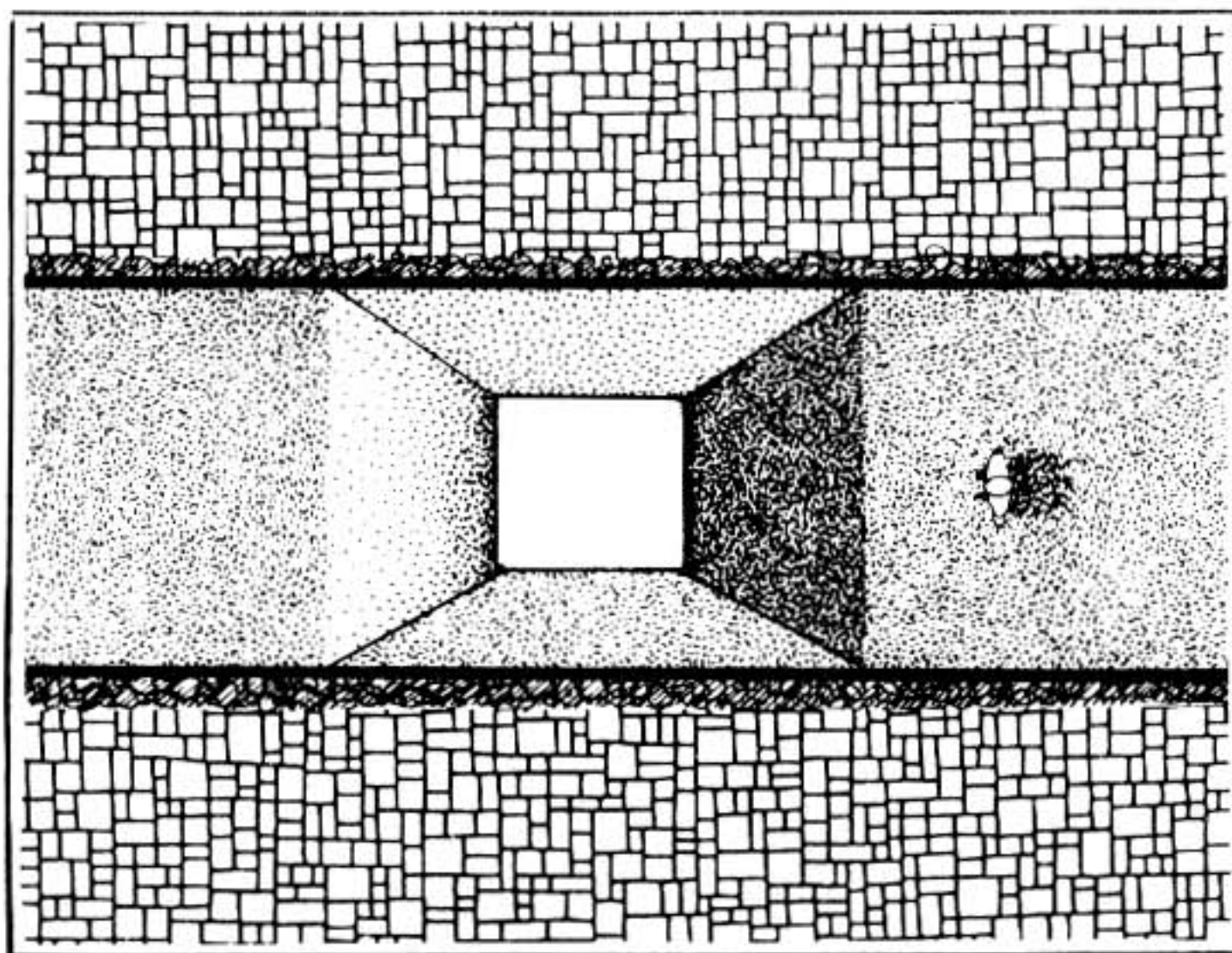
När klotet roterar kommer rollpersonerna att falla ned i hålan under klotet. En ökad effekt uppnås om man strör spikar över golvet. Om du vill vara extra grym kan du dessutom ha ett par automatiska armborst i fällans övre halva för att ytterligare rådbråka de stackars rollpersonerna i hålan. Man kommer ut ur fällan genom en falllucka i dess övre del.





J Walker utvecklade **Hala hålan**, en fin fälla som slår ut äventyrare vilka insisterar på beprövade metoder för att undvika uppenbara fällor.

Avbryt en standardkorridor med en uppenbar håla som leder från vägg till vägg, inklusive sedvanligt insmorda väggar och sluttande golv. Standardsättet att undvika denna fälla är givetvis att slå några krampor i väggen och klättra förbi fällan.

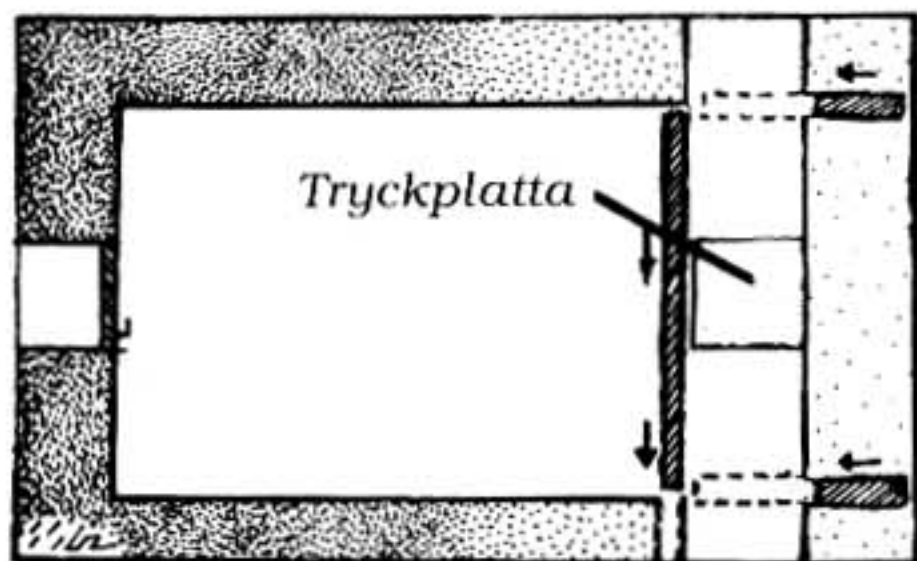


HALA HÅLAN
(sedd uppiifrån)

Problemet med denna lösning är dock att väggarna kring hala hålan är ovanligt tunna; krampor som satts fast i dessa väggar kommer troligen att lossna om de utsätts för någon tyngd. En ännu listigare – och dödligare – lösning på problemet med den "smarte äventyraren" är att minera väggen med något explosivt ämne...

OMVÄGAR

En annan vanlig typ av korridorfälla är omvägen som tvingar sällskapet att lämna sin valda färdriktning och mot sin välja färdas åt ett annat håll. Dessa fällor är speciellt lämpliga i labrynter där rollpersonerna kan vandra runt planlöst medan de undviker planerade sammanstötningar. Sådana här fällor garanterar att sällskapet blir "inblandat" vare sig de vill eller inte.



Ett typexempel på den sortens fällor är **Hur kommer man ut?** tillhandahållen av Paul O'Connor. Den använder sig av en enkel uppsättning glidväggar (utlösta antingen av en tryckplatta eller av en snubbeltråd) och förvandlar snabbt en tom korridorsträcka till ett rum. Ett sådant rum kan innehålla vad som helst, men om du skulle välja att stoppa in ett monster så

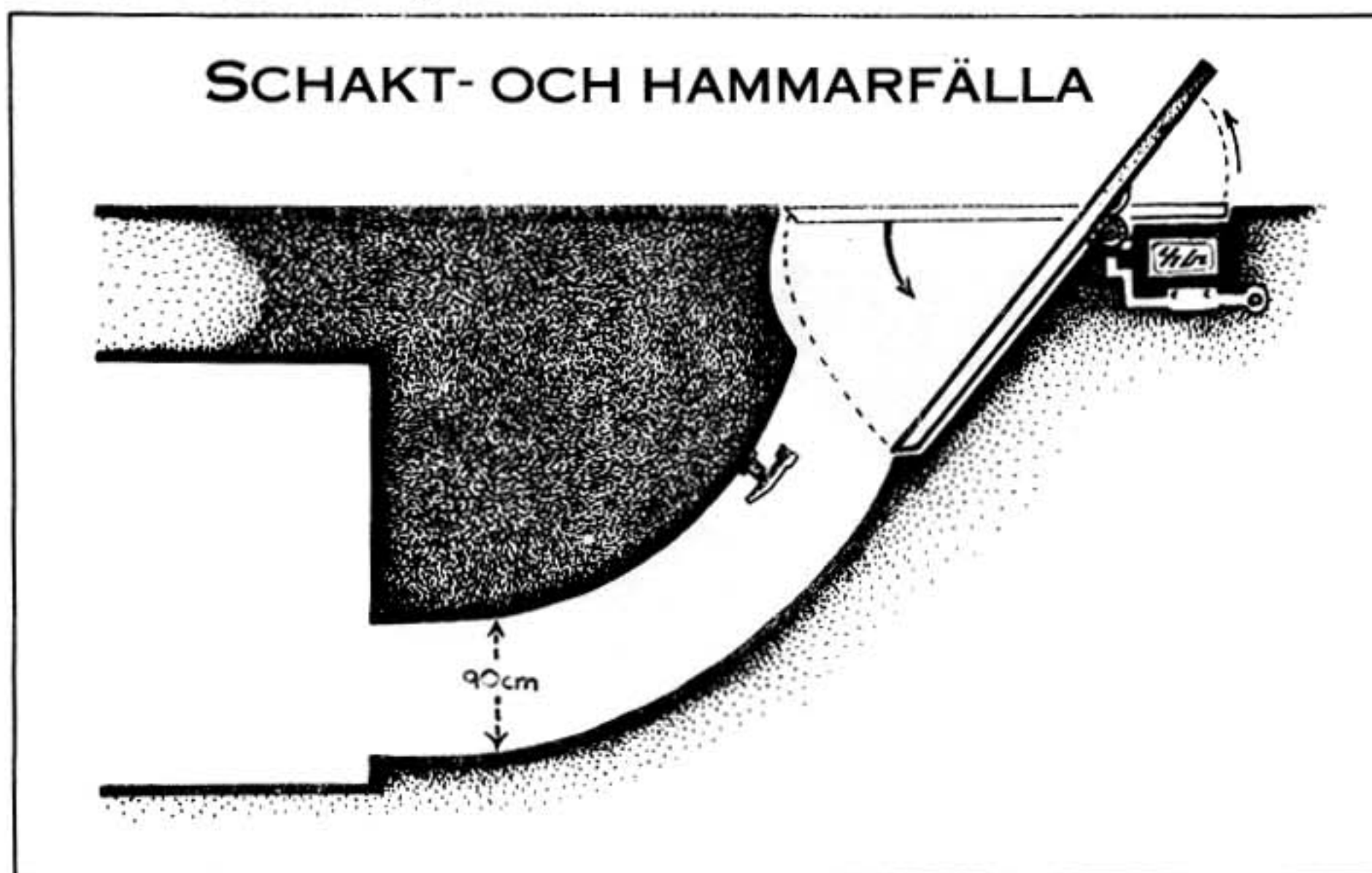


bör du komma ihåg att det finns en god chans att sällskapet står alldeles handfallet av den plötsliga scenförändringen, med potentiellt dödliga konsekvenser. Efter att sällskapet löst rummets problem får de gå ut genom dörren – längs en annan gång än de önskat sig.

En förhållandevis våldsam metod att skicka äventyrare ned till lägre nivåer mot deras vilja är Jason Lujans **Schakt- & hammarfälla**. Denna utlöses när sällskapet går förbi balanspunkten i en dold golvplatta. Denna kommer då att svänga i 45° vinkel varvid nästan alla som står på den faller ned i ett aluminiumschakt. Schaktet är mycket smalt; där finns också en hammare placerad, avsedd att slå rollpersonerna i huvudet med avsevärd kraft när de glider förbi. Mindre varelser kanske kan klara sig från att få pannan intryckt, men har de mänsklig storlek så väntar en avsevärd huvudvärk.



Om man vill göra denna fälla ännu dödligare så kan man låta schaktet vara ännu smalare så att rollpersonerna faller raklånga. Vänd därefter på hammaren så att utdragaren vänds uppåt – den kommer att träffa en rollperson under hakan om han glider ned på rygg med fötterna före eller i nacken om han faller framlänges. Om någon överlever den här behandlingen så får han givetvis gärna fortsätta sin färd i de lägre nivåerna.



Stefan Jones har utvecklat en ännu mer komplicerad metod för att sända äventyrare störtande ned till lägre nivåer mot deras vilja. **Orfiles glidbana och grävargravar** apteras i en sidotunnel som svagt sluttar bort från huvudtunneln och slutar i en dörr. När dörren öppnas frigörs litervis med fiskolja

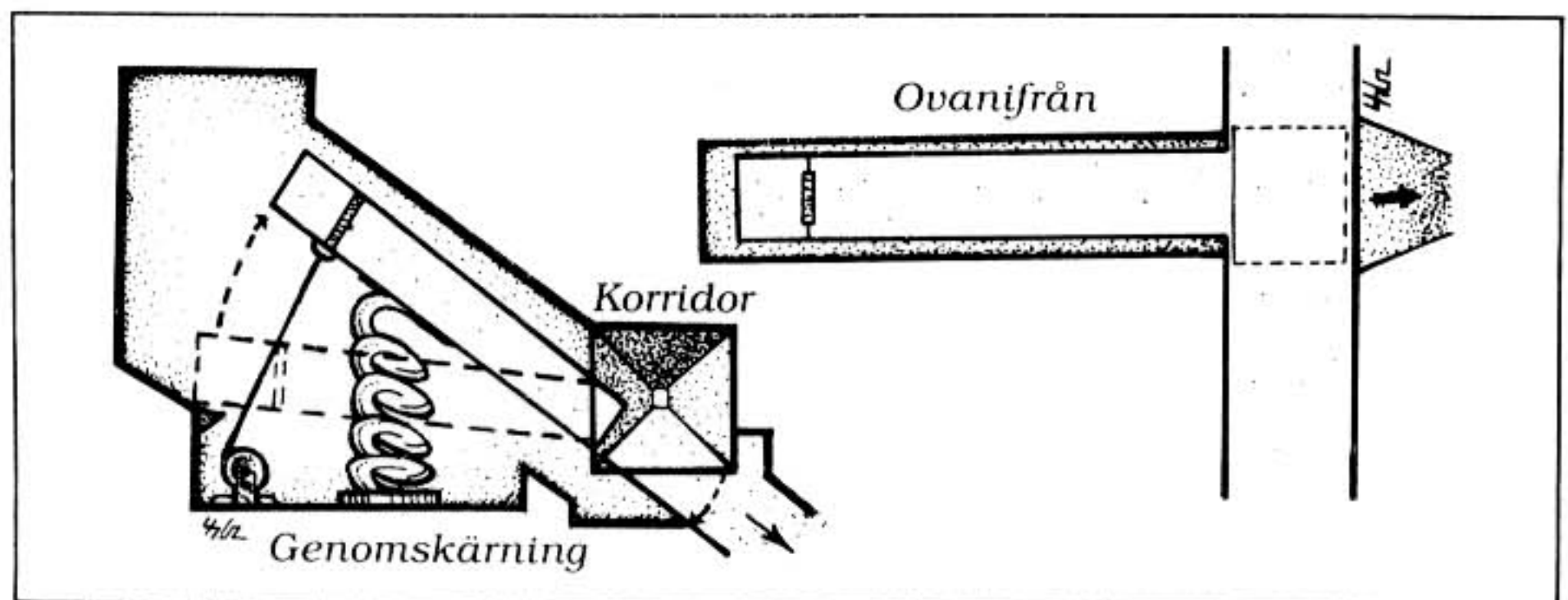


(eller någon annan lämplig vätska). Oljan störtar ned längs korridoren och täcker väggar, golv och tak så att de blir i det närmaste glashala.

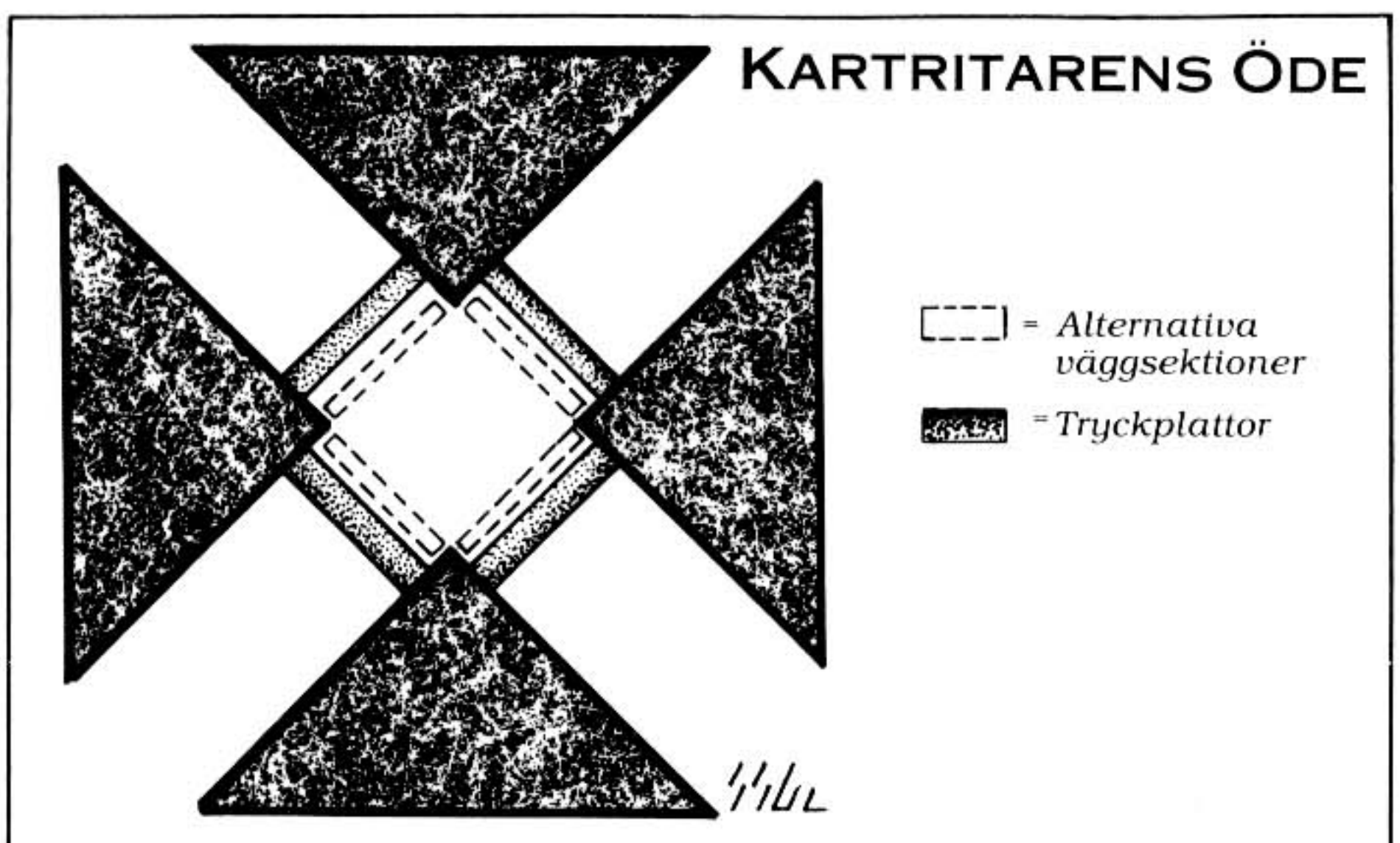
På samma gång lossas en stor fjäder som varit dold under korridoren och lyfter hela tunneln uppåt i en motbjudande vinkel. Äventyrare kan då upptäcka att de med oroväckande fart glider ned längs tunneln.

Skattsökarna har inte klarat sig ännu. En fallucka i huvudkorridoren öppnas när fjädern lossas och blir en expresstransport ned till de lägre labyrintnivåerna. Rollpersonerna har en chans att rädda sig genom att gripa efter huvudkorridorens kant när de glider förbi – hurpass effektivt detta är överläts åt spelledaren att avgöra. Glöm inte att det kan finnas rollpersoner som står utom fara i korridoren medan allt detta inträffar och att de kan agera.

Labyrintmonster som vill hålla snyggt omkring sig apterar fällan på nytt med hjälp av den handwinsch som finns tillstädes. Jag tvivlar dock på att de rollpersoner som råkar ut för denna fälla ens kommer att lägga märke till denna detalj, då det i allmänhet bara rör sig om en enkel resa.



J Walker utvecklade **Kartritarens öde**, en omvägsfälla som är avsedd att göra kartritare vansinniga. Denna fälla stöter man på i korsningen mellan två korridorer, och den består av ett antal glidande väggsektioner. Sektionerna är avsedda att variera så att korsningen ändrar form från standardutförandet till ett



"T", en raksträcka eller till och med en återvändsgränd. Varje gång rollpersonen går förbi kommer den att se annorlunda ut, vilket kommer att göra hans kartor värdelösa. Givetvis förändras bara utseendet när spelarna är utom syn- eller hörhåll. Därigenom ökas deras förvirring.

MÖRDARE

Medan vissa korridorfallor bara saktar ned ett sällskap eller tvingar det att ta en omväg, så finns det andra som inte är lika snälla. Många är bara avsedda att döda alla som faller i dem. En sådan död är i allmänhet snabb; äventyrarna har ingen möjlighet att undvika ett bittert öde. I denna avdelning har vi ett antal fallor där det ingår trappor. Av någon anledning tycks en trappa vara en naturlig plats för ett otal dödliga attraktioner.

Korridorvinkeln är en synnerligen ondskefull fälla från John T T Longenbaugh, och borde kunna ta död på även den hårdaste rollperson.

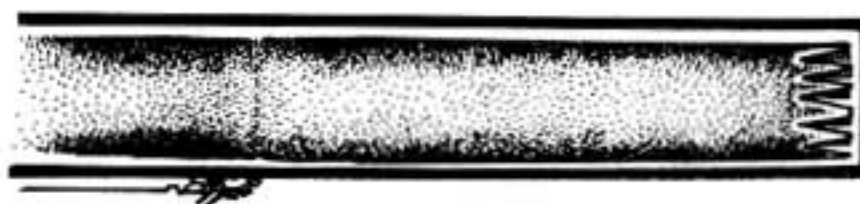
Fällan är bäst i mörka korridorer så att spjutspetsarna som i sinom tid skall bli äventyrarnas öde inte syns. Fällan påminner i så måtto om Fåfång Flykt som att en avsevärd tyngd måste ha passerat balanspunkten för att utlösa den, men följderna är något mer ödesdigra. Inom ett par sekunder har korridoren som erbjöd en skyddad väg blivit en dödlig fallgrop. Exakt hur mycket skada denna fälla åstadkommer överläts givetvis åt spelledaren, men den ackumulerade effekten av ett långt fall och att spetsas på spjut torde klara av de flesta rollpersoner.

Paul O'Connor har utvecklat ännu en korridorfälla som gör dödligt bruk av spjutspetsar. **Snabbkryparen**. En låg tunnel som viker av från huvudkorridoren tvingar rollpersonen att krypa långsamt genom den och bör medföra en dödlig överraskning för den som är dumdristig nog att söka sig in i den.

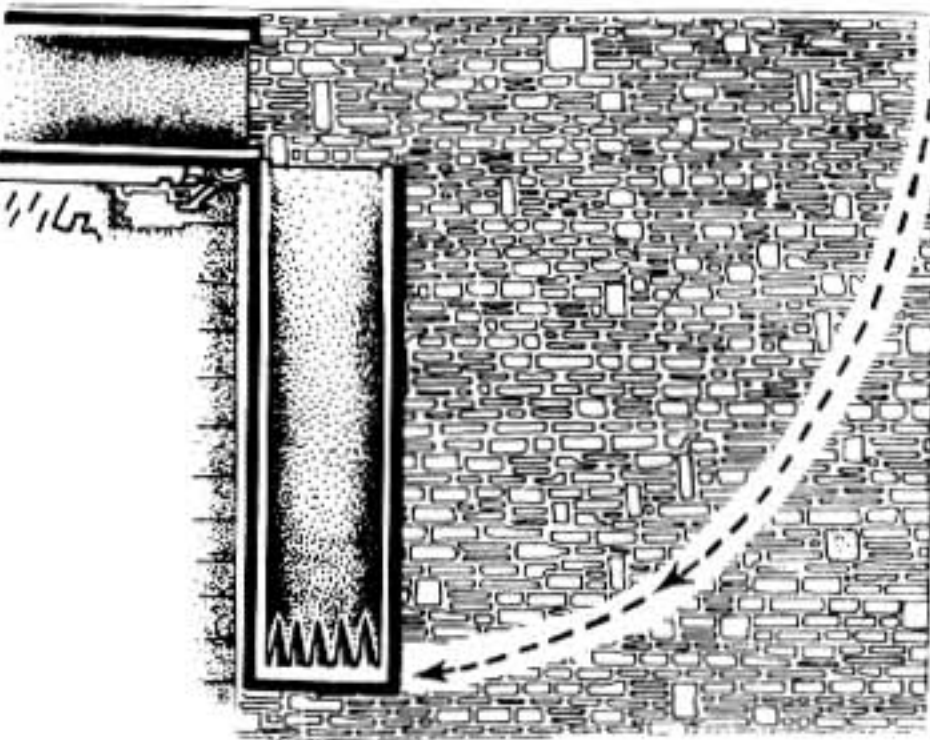
Tunneln är nätt och jämnt tillräckligt stor för att släppa igenom en normalstor människa. Den är trång och äventyraren kommer att finna att det är omöjligt att vända om. Mot slutet av tunneln kommer rollpersonen att upptäcka ett antal gummitäckta hjul som något tränger in i gångens golv och tak.

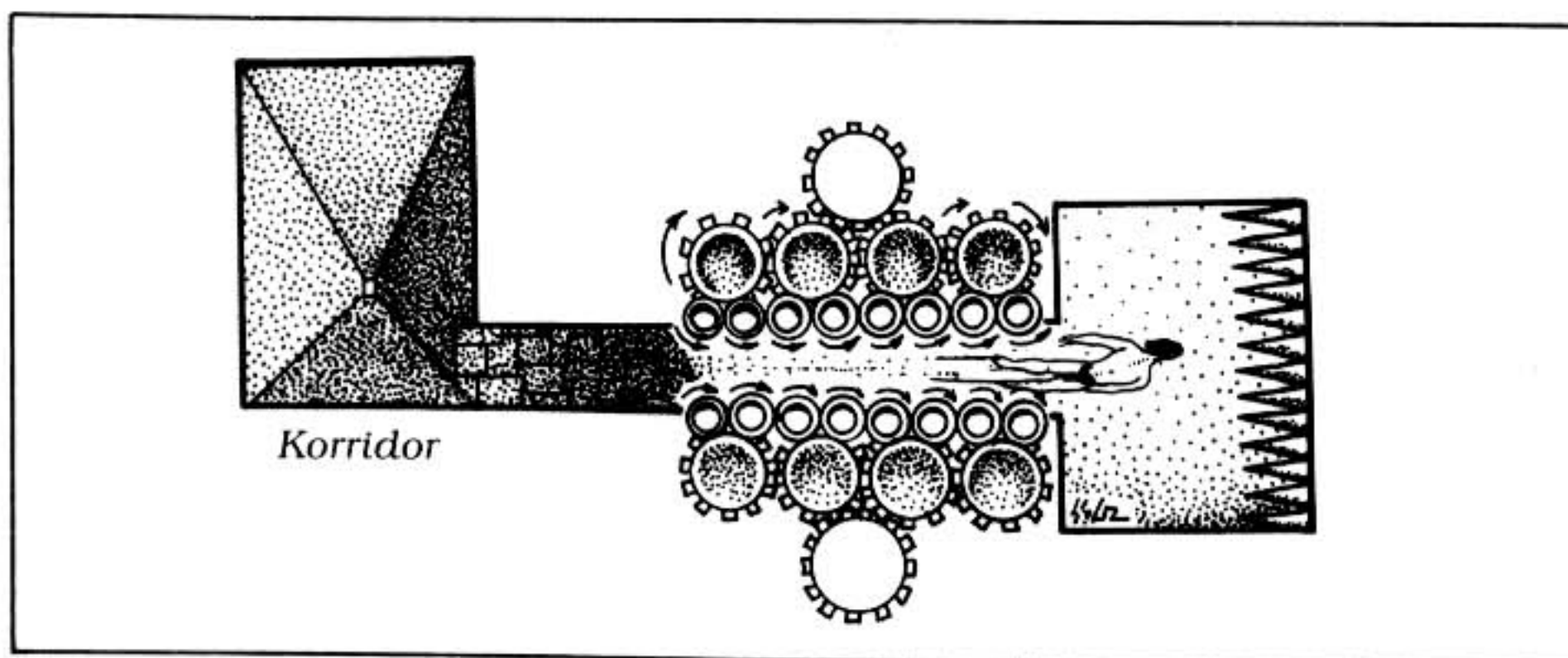
Om rollpersonen fortsätter kommer hans tryck på hjulen att utlösa fällan. Kugghjulen börjar snurra med våldsam hastighet och slungar den hjälplöse

Figur A. En till synes rak korridor...



Figur B. ...blir plötsligt en fallgrop





äventyraren genom flera meter korridor och in i rummet bortom hjulen. Där kommer han i en hastighet av närmare 90 kilometer i timmen att möta en vägg med spjutspetsar. Om det finns någon som överlever ett såpass skrämmande möte, så vill i alla fall inte jag möta honom.

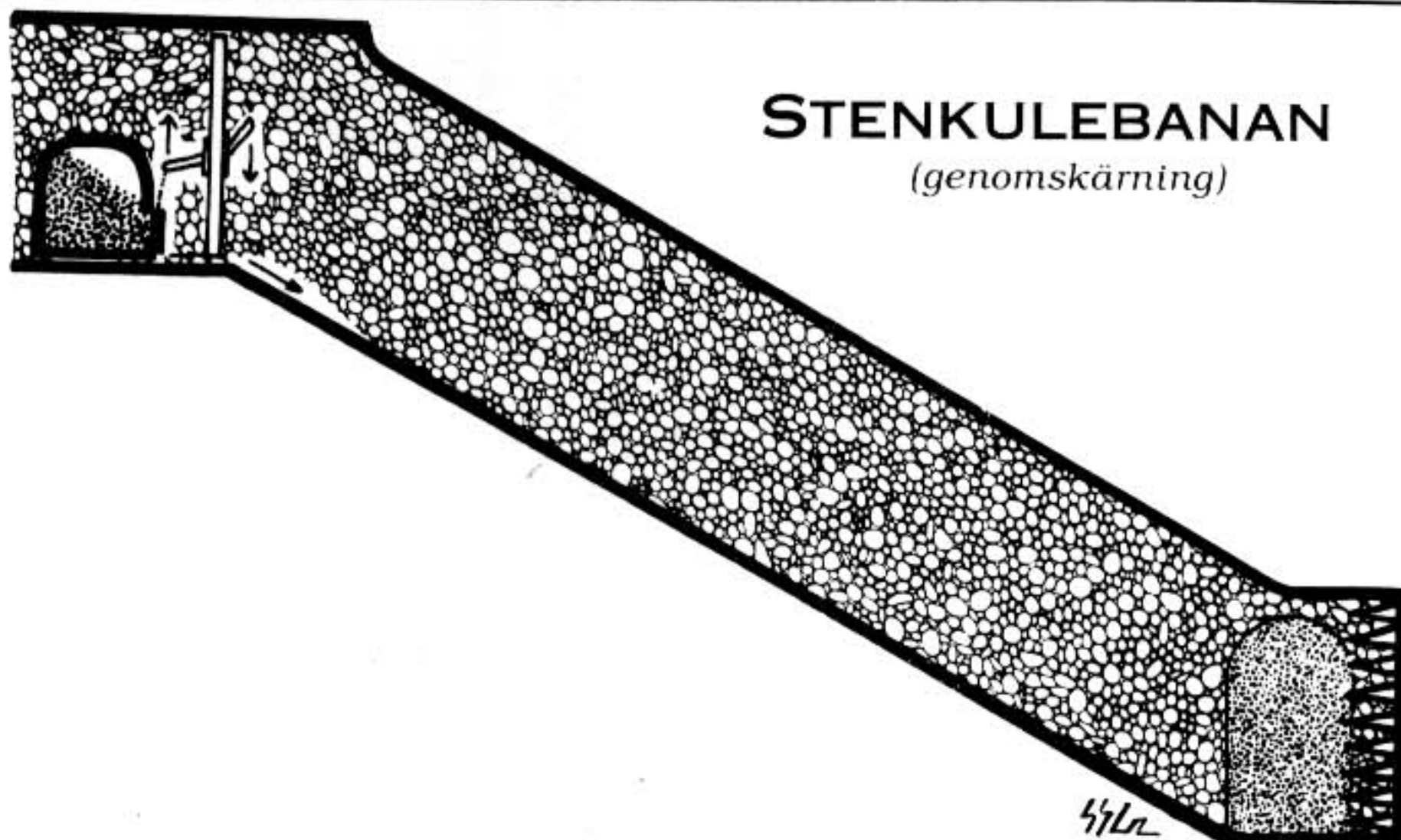


En annan bister korridor är **Stenkulebanan**, inlämnad av Rick Loomis. En sidokorridor leder bort från huvudgången och slutar i en dörr. Väggen vid tunnelns fot är täckt av spjutspetsar. Bredvid dörren står en omärkt spak.

Dörren kommer att motstå alla försök att öppna den (i själva verket kan den inte alls öppnas, det är bara en skickligt kamouflerad del av väggen). När någon drar i spaken kommer en del av dörren att lyftas och släppa ut en mängd stenkulor i korridoren. Rollpersonerna kommer troligen att tappa fotfästet och glida ned mot ett smärtsamt öde bland spetsarna därnere.

Om man vill göra denna fälla mindre uppenbar kan sluttningen bytas ut mot en trappa. Visserligen glider man inte nedför en trappa, men ett studsande fall kan åstadkomma lika mycket skada som spetsarna därnere. Man skulle därmed kunna göra sig av med spjutspetsarna och fortfarande ha kvar en skenbart oskyldig men i själva verket ganska farlig fälla.

En annan möjlighet är att låta dörren släppa fram olja i stället för kulor. Vätskan får nästan säkert rollpersonerna att tappa fotfästet och om någon av dem skulle tappa en fackla skulle korridoren snabbt bli ett brinnande inferno.



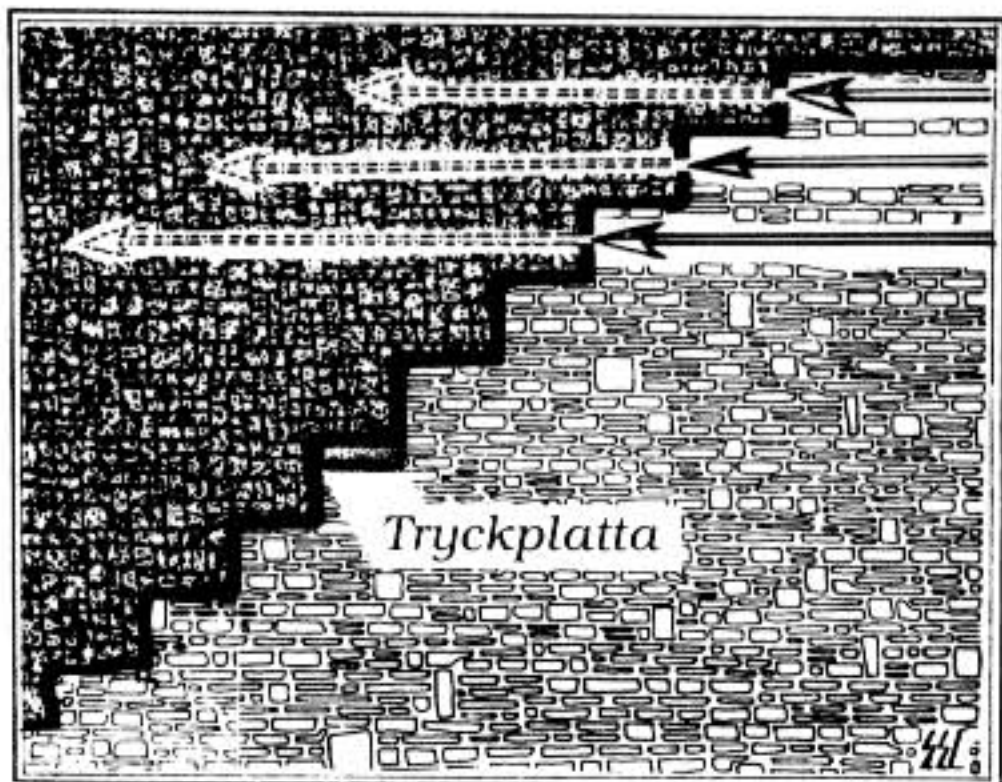
Rullande stenen är ännu en korridormördare som Rick är förtjust i. Den här fällan består av ett jättelikt stenklot som studsar nedför korridorens mitt. För att undvika denna fälla kommer äventyrarna (givetvis) att trycka sig mot korridorens vägg.



Dess värre för dem är dessa väggar täckta av många små giftbetäckta spetsar. En sådan yta kan visa sig bli ytterst obekväm för en opansrad rollperson.

Enda sättet att besegra denna fälla är att antingen bära tillräckligt tjocka kläder som spetsarna inte kan tränga igenom eller genom att kliva in i stenklotet. Stenklotet är ju nämligen en illusion som försvinner vid beröring.

Trappors inneboende fara visas väl av ett par fällor från John R Greer. I synnerhet den första, **Spjutslungaren**, är skoningslös.



Fällan utlöses när den som går främst i sällskapet trampar på en platta dold under ett av trappstegen, vilket får tre spjut att skjutas ut omkring tre meter ur trappan. Spjuten träffar på tre nivåer: omkring en meter ovanför det utlösande trappsteget, lika mycket ovanför steget nedanför det utlösande steget och drygt en meter ovanför steget nedanför detta steg. Även om ett spjut med andra ord inte träffar den som går först i

sällskapet, så kan det i alla fall träffa den som går därnäst. Spelledaren bör avgöra hur stor skada som åsamkas rollpersonerna i trappan och bör notera exakt hur var och en träffades. Den här fällans utförande, parad med äventyrarnas kraftigt varierande längd, gör det möjligt för en rollperson att bli träffad var som helst.

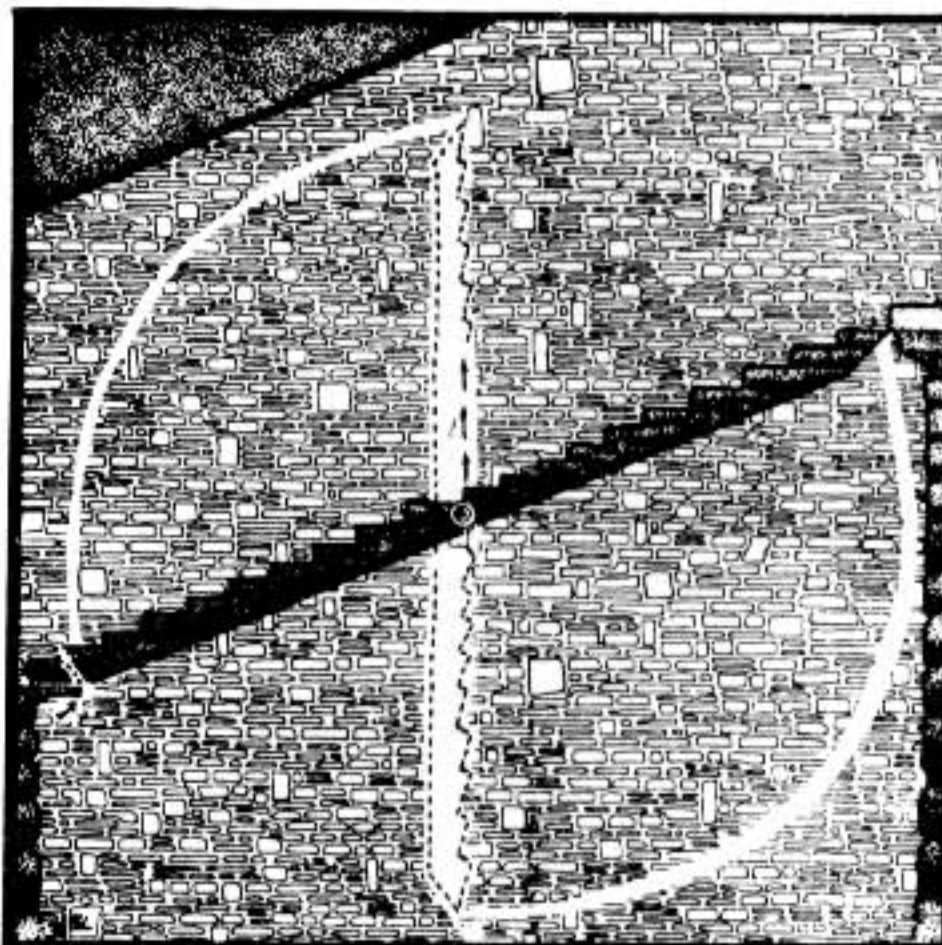
En annan av Johns fällor kräver också sin tribut av av sällskap som vågar sig uppför en trappa. Den kallas **Fåfång flykt** och använder sig av en förledande enkel konstruktion för att åstadkomma en förödande effekt.



Den del av trappan som utgör fällan passar perfekt in i resten av trappan – men består i själva verket av en perfekt balanserad sträcka. Om tillräckligt stor vikt placeras ovanför balanspunkten, kommer hela anordningen att svänga nedåt och slunga sällskapet ned mot vad det nu kan vara för oväntligt öde som spelledaren låter vänta därnere.

Exakt när denna fälla utlöses är en fråga om logik och diskretion. Om en enda rollperson försöker sig på trappan kan han känna en skakning varna honom när han passerar balanspunkten.

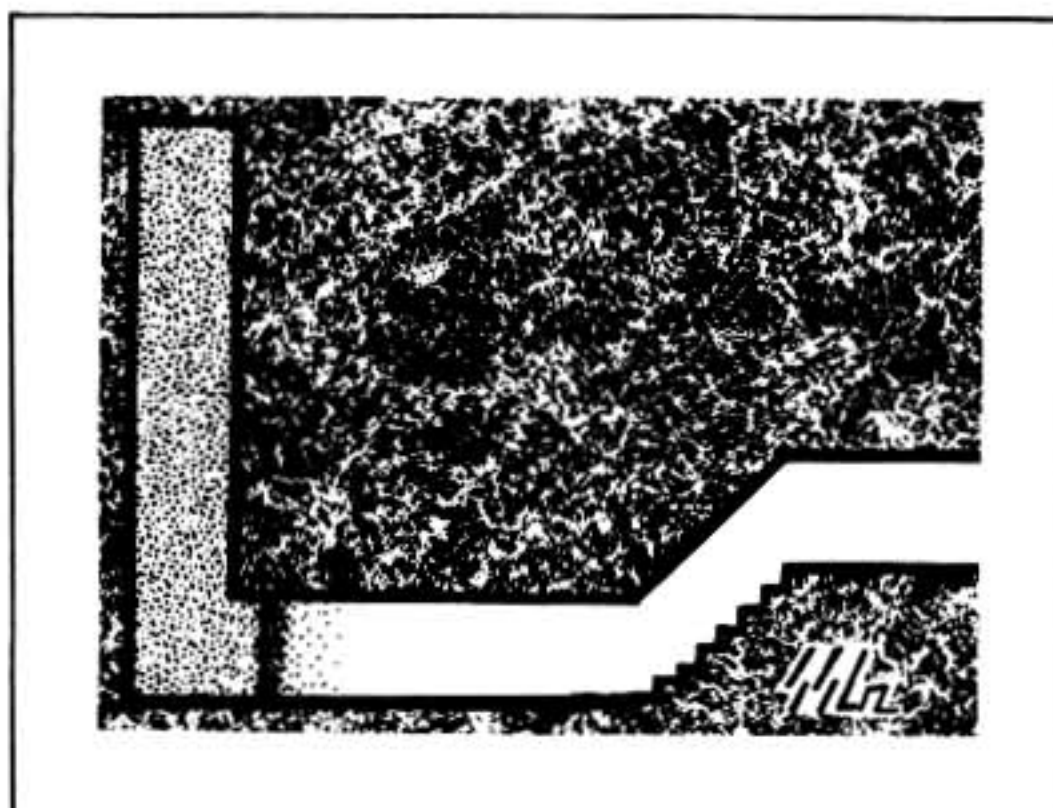
Beroende på sin hastighet kan han faktiskt hejda sig i tid för att hinna tillbaka över balanspunkten igen. Om rollpersonen sprang torde hans chanser att klara detta vara relativt små.



Om ett helt sällskap rör sig längs trappan kommer vikten inte att påverka balansen förrän huvudparten av sällskapet passerat balanspunkten. Fällans hastighet påverkas av hur stor viktförändringen är.

Lägg märke till att fällan bara har stöd i sin nedre ände. En rollperson som sätter foten på trappans övre del kommer därför omedelbart att utlösa den.

Brandon Corey har utvecklat ett par mördarfällor som fungerar på ungefär samma sätt. Ingendera kan sägas tillhandahålla någon lustgas, precis.



Den första fällan är **Koldioxiddöden**. Denna fälla uppstår genom att ett högt rum fylls med koldioxid. En osynlig vägg eller någonting liknande spärrar vägen in till rummet. Det mest effektiva är om rummet ligger i slutet av en korridor, företrädesvis vid foten till en trappa.

När den osynliga väggen bryts ned kommer rummet att fylla korridoren med koldioxid. Facklor (och, förhoppningsvis, äventyrare) kommer att slockna.



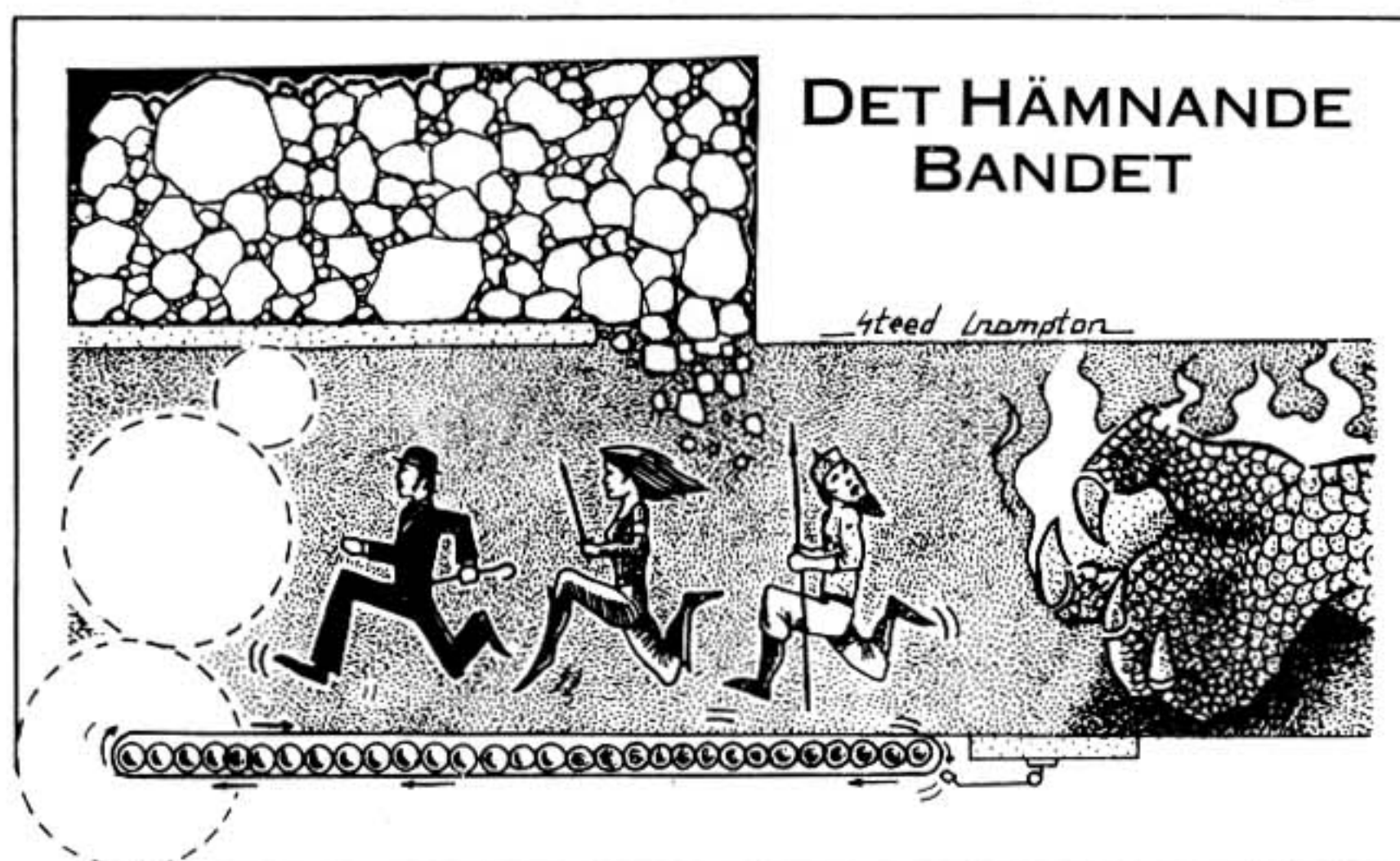
Coreys andra fälla är **Hindenburg-fällan**. Denna fälla är motsatsen till Koldioxiddöden; den här gången ligger en djup vätefylld håla bortom den osynliga väggen. Trappan och korridoren är desamma. När väggen bryts ned kommer vätet att flyta ut ur hålan och in i korridoren – och bilda ett inferno runt varje rollperson som bär en fackla.



Uriah Ward utvecklade det **Hämmande bandet**. Det fungerar bäst om det placeras i en återvändsgränd, vars avslutande rum innehåller något så skrämmande att sällskapet lär försöka fly från det.

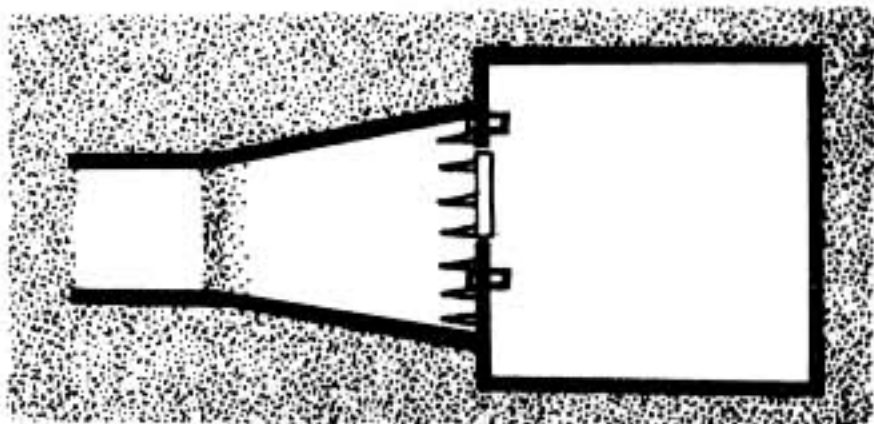
Korridoren är i själva verket ett rullband. Den utlöses inte (börjar inte snurra) förrän en rollperson öppnar dörren i korridorens ände.

När sällskapet öppnar dörren och möter vad det nu är för hemskheter du lät invänta dem, kommer de nästa säkert att försöka fly tillbaka längs korridoren.



När detta sker kommer rullbandets följder snabbt att visa sig. Rollpersonerna kommer att springa på stället medan skräcken bakom dem kommer närmare och närmare!

För att göra saken värre startar springandet på bandet en kugghjulssekvens som drar undan taket ovanför rollpersonerna. Därmed bör någonting obehagligt strömma ned över dem: exempelvis en omgång kokande olja eller ett litet sten-skred.



En mycket enkel – och därigenom mycket effektiv – korridorfälla är **Lite frisk luft?**, utvecklad av J Sutherland. Fyll ett rum i slutet av korridoren med vakuum, och försegla det därefter med en lufttät glasbarriär eller en osynlig vägg. Bakom glaset har man ett gal-



ler av spjutspetsar och hullingar. När barriären bryts kommer rollpersonerna i korridoren att sugas framåt – och in i det dödliga gallret.

KLIV HÄR FÖR ATT DÖ

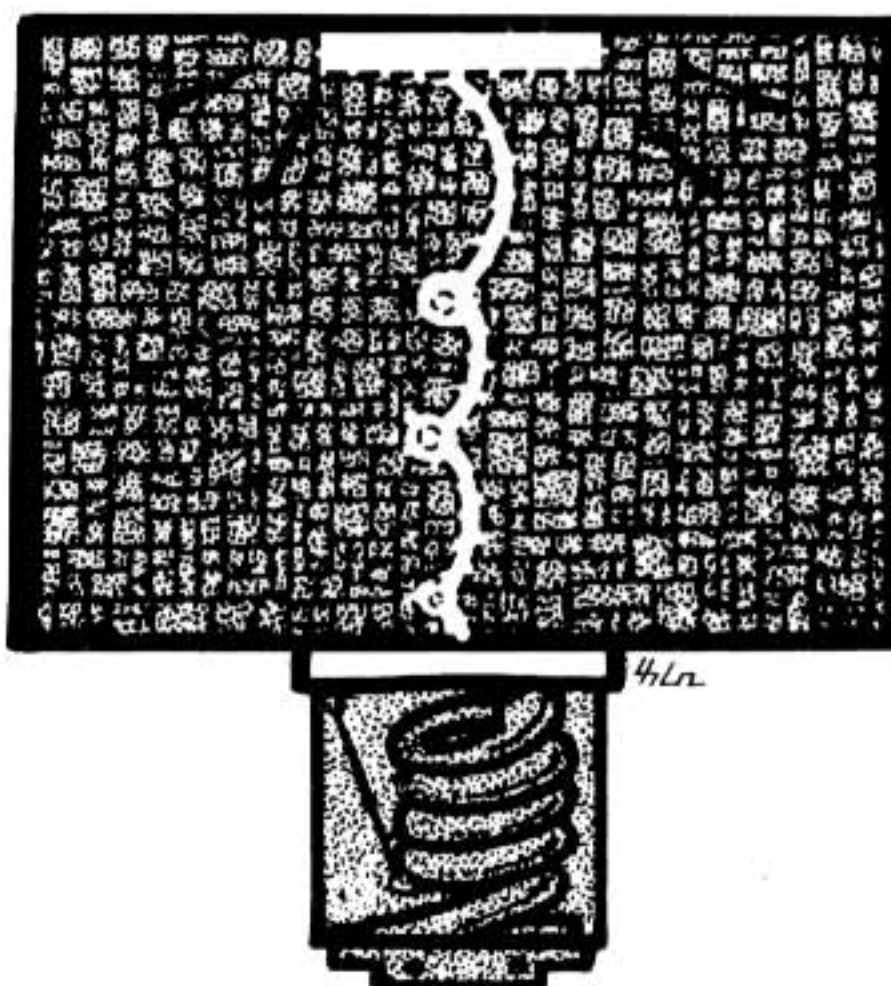
En särskild underavdelning av korridormördarna är stegdödarna. Fällor av denna art utlöses genomgående när någon kliver på deras utlösningmekanism. De reagerar omgående direkt på äventyraren – vanligtvis genom en ren förlängning av utlösningmekanismen snarare än genom det sedvanliga nedfallande taket (eller något liknande).

Principen bakom dessa fällor medför att de lämpar sig väl även i andra sammanhang än korridorer och tunnlar. De kräver blott små eller inga förändringar för att fungera lika bra i rum eller skattkammare.

Golvkrossaren, av John T T Longenbaugh, är ett grundexempel på stegdödaren. Denna fälla utlöses av en platta som reagerar när något som väger minst 35 kg trycker ned den.

När fällan utlöses slungas hela golvsektionen upp mot taket. Nästan alla som fångas av den här fällan kan säga adjö – eller, för att citera John: "Den personen kan sändas till sin begravning med bara ett frimärke som porto." John fällde givetvis den kommentaren innan brevportot gick upp...

Mike Stackpole använder den klassiska principen att omvandla en leksak till ett dödens redskap när han förkla-





rar **Snurrande klingen.** Lekpropellrar är inte alls lika grymma.

Den här fällan utlöses när någon kliver på en tryckplatta. Strax nedanför plattan finns en lång järnskruv. Vid skruvens fot sitter en rakbladsvass sak, som liknar en vingmutter, fast vid en spänd fjäder.

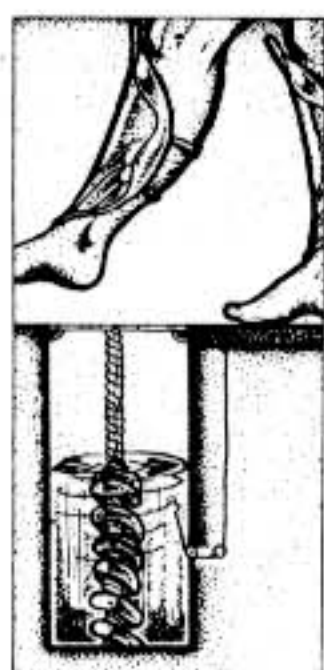
Det är lämpligt att golvet här är parkett eller stenlagt. Mutterns vingar bör vara tillräckligt korta för att låta kniven snurra fritt i hålet utan att stöta emot sidorna.

När fällan utlöses tvingar fjädern upp muttern rakt genom hålet. Muttern avslutar sin flykt genom att tränga genom den falska golvplattan och (med en smula tur) skära upp rollpersonen som står över den.

Följderna av denna fälla är nästan säkert allvarliga. En rollperson har troligen inga möjligheter att gå efter att ha träffats av denna fälla.



Figur 1.



Figur 2.



Figur 3.

SNURRANDE KLINGAN

Figur 1. Fällan apterad

Figur 2. Fällan utlöst

Figur 3. Resultatet

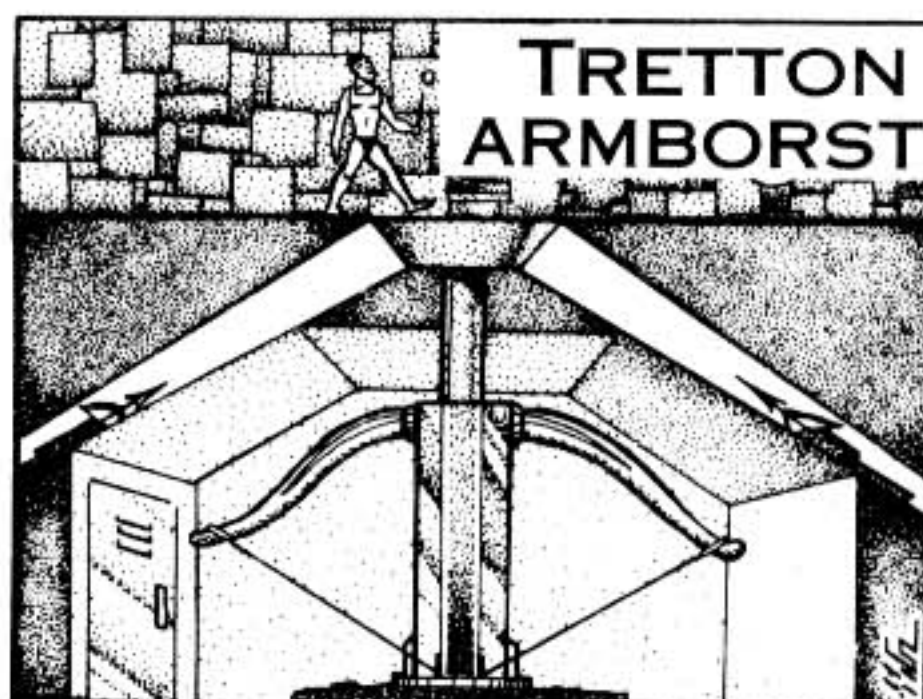


En annan fälla som torde förorsaka benen några svårigheter är Lara Abrashs **Första steget-fälla.** Den kommer att säkerställa att rollpersonerna i framtiden ser sig för först. Fällan är förödande enkel till sitt utförande. När en rollperson kliver på en tryckplatta glider golvstenarna undan. En rad rakbladsvassa klingor svänger upp och skär in i vaden och hälen – och kanske till och med amputerar hela foten.



En annan ondskefull korridorfälla är **Tretton armborst**, utvecklad av John R Greer. Denna djävulska fälla har fått sitt namn därför att den använder inte mindre än tretton olika armborst för att skapa en effekt som påminner om en exploderande landmina. Den är ett underbart exempel på den typ av överdriven effekt och skoningslöst våld som påträffas i några av de raraste fällor.

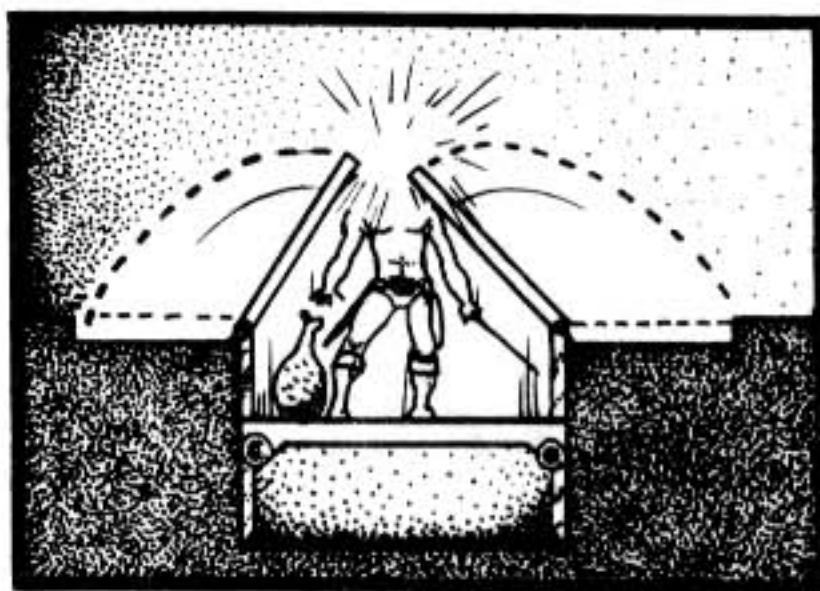
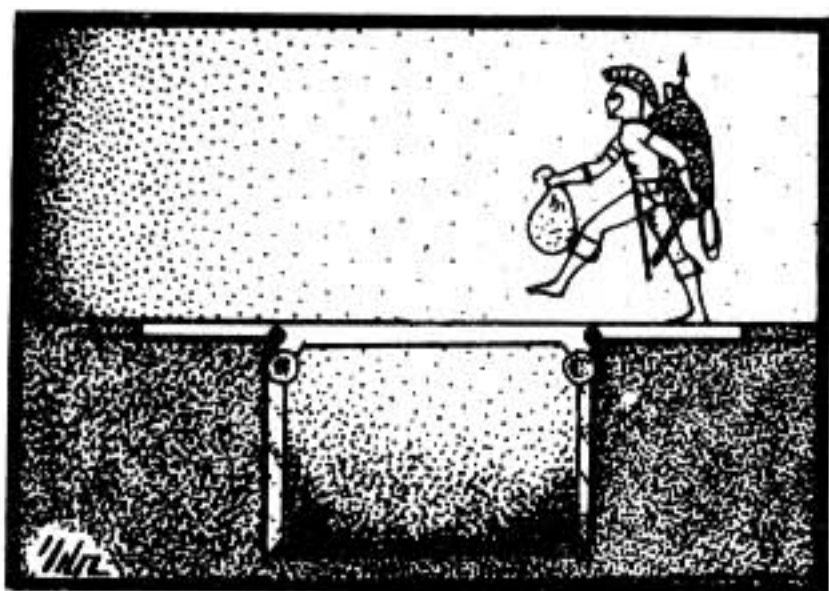
När en äventyrare kliver på avsedd del av golvet kommer det jättelika, laddade armborst som finns under golvet,



att avfyras och skicka sin skäkta (och den del av golvet som är rakt över den) mot taket. Detta kanske eller kanske inte träffar den rollperson som klev på "minan" men det kommer alldeles säkert att träffa den andre i raden.

Det värsta har ännu inte inträffat. Efter att huvudarmborstet avfyrats öppnar tolv vanliga armborst eld från en rad schakt som placerats i en cirkel runt huvudfällan. Deras skäktor flyger i en 17° vinkel från golvet och skäktorna kan träffa allt inom en radie av fyra meter från fällan.

Mark O'Green och Edward Schoonover har utvecklat **Hjältesandwichen**. Denna fälla är faktiskt utomordentligt enkel. Täck en hålighet i golvet med en tryckplatta. När en äventyrare kliver på plattan kommer hans vikt att medföra att den faller, varvid de gångjärnsförsedda delarna av plattan slår ihop någonstans omkring hans huvud. Lägg till en tomat, en saltgurka och möjligen ett salladsblad. Smaklig måltid.

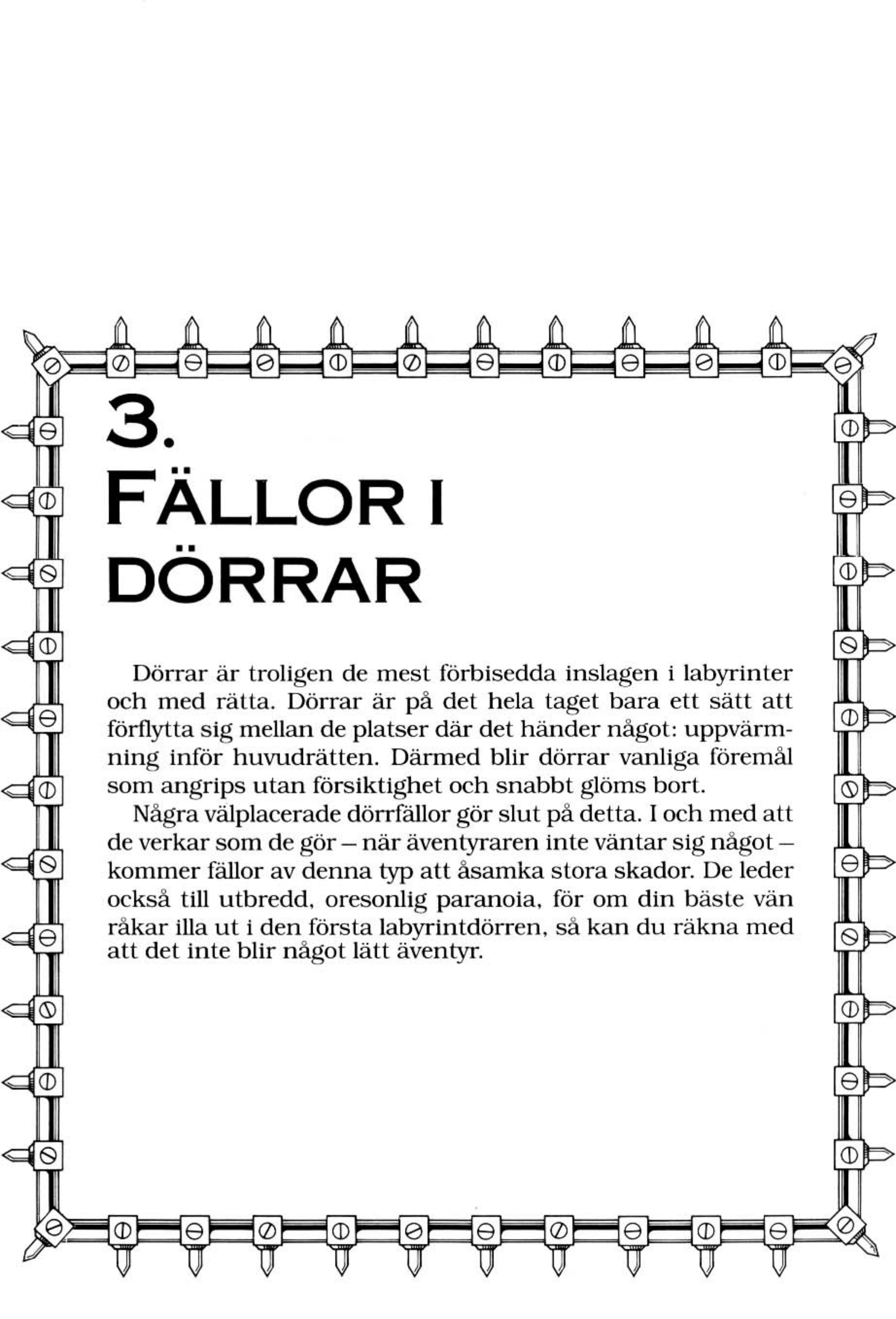


Pianogolvet, insänd av av Liz Danforth, är inte illa. Mellan plattorna eller bräderna i ett parkettgolv placeras ett antal synnerligen vassa, långa rakblad. Under varje platta sitter en fjäder som ger med sig när man kliver på plattan. Resultatet är plågsamt.

Den bästa effekten uppnås om denna del av golvet finns i ett område som troligen plötsligt kommer att tyngas ned avsevärt: (under en balkong (där någon troligen landar om han hoppar) eller i en del av korridoren genom vilken någon säkert springer (som om han vore förföljd).

Köttgrytan, insänd av Pat Mueller, är egentligen inte en stegdödare; det är mer korrekt att kalla den en stegklibbare. Den här fällan består helt enkelt av en kruka med någon klibbig smet. Placera den på något lämpligt ställe där den får ta emot en arm eller ett ben – under en del av golvet som ger efter, eller i ett hål som någon kommer att sträcka sig in i. Smeten fastnar genast på äventyrarens hud. Krukan kan dras fram ur sitt gömställe, men kroppsdelen kan inte dras fram ur krukan!





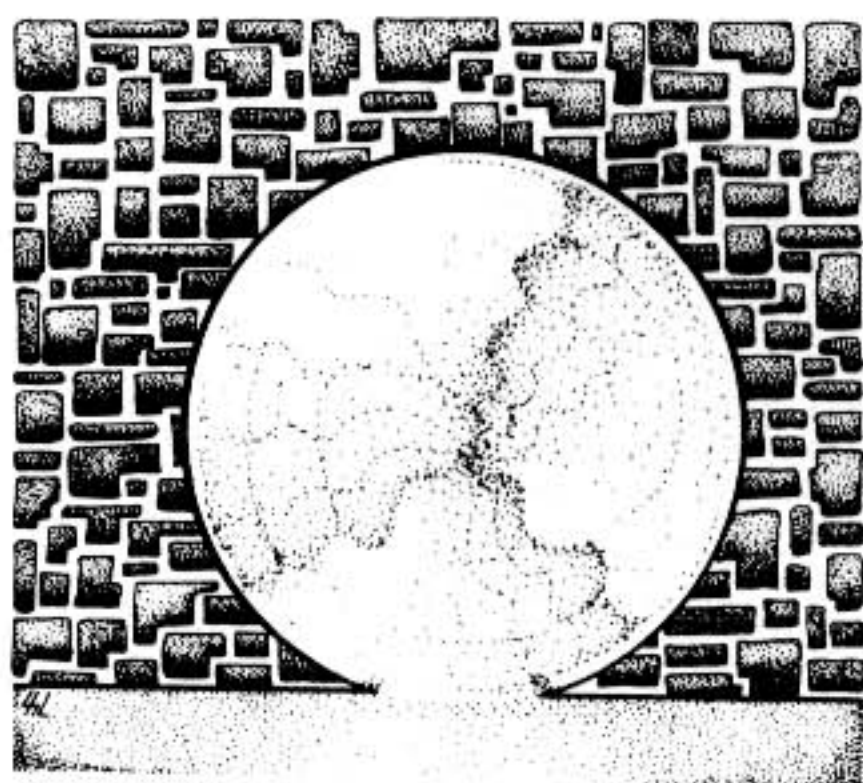
3.

FÄLLOR I DÖRRAR

Dörrar är troligen de mest förbisedda inslagen i labrynter och med rätta. Dörrar är på det hela taget bara ett sätt att förflytta sig mellan de platser där det händer något: uppvärmning inför huvudrätten. Därmed blir dörrar vanliga föremål som angrips utan försiktighet och snabbt glöms bort.

Några välplacerade dörrfällor gör slut på detta. I och med att de verkar som de gör – när äventyraren inte väntar sig något – kommer fällor av denna typ att åsamka stora skador. De leder också till utbredd, oresonlig paranoia, för om din bäste vän råkar illa ut i den första labryntdörren, så kan du räkna med att det inte blir något lätt äventyr.

Den **Runda dörren** är en förrädisk dörrfälla som Pat Mueller utvecklat. Den använder på nytt ett vanligt föremål med dödlig effekt. Berätta för äventyrarna att de ser en rund öppning som saknar dörr. Sällskapet får höra att de ser en dimliknande bild på andra sidan (rummet på andra sidan bör vara åtminstone delvis synligt).



I själva verket snurrar en jättelik fläkt i dörren. I och med att den är nästan ljudlös är den nästan omöjlig att upptäcka innan det är för sent. Fläktens blad är försedda med små spetsar och taggiga kanter för att garantera att nästan allt som rör vid dem sugas in.

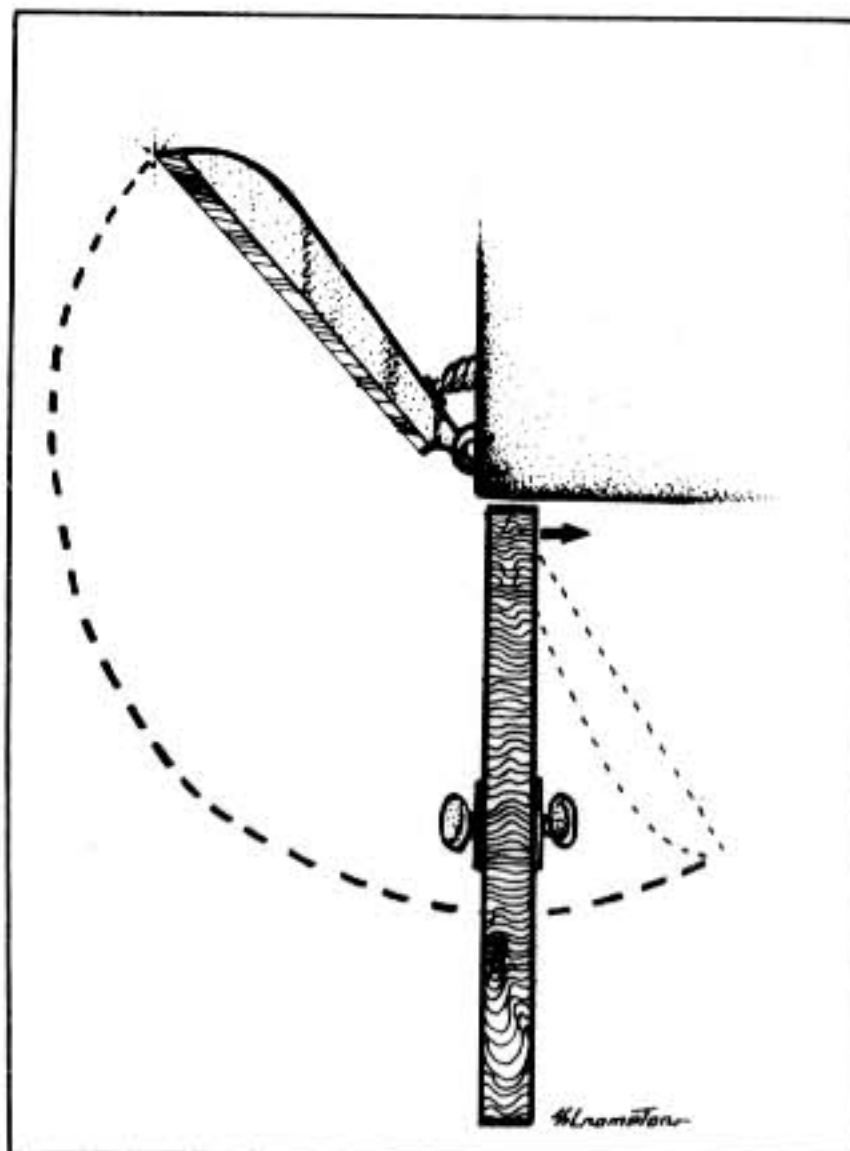
Om äventyrarna bär facklor kan de upptäcka fläktens existens genom att fackelröken dras mot dörren. Om rollpersonerna inte förstår vad detta innebär, förtjänar de allt de råkar ut för.

En annan sorgebringande och förödande dörr kommer från John R Greer. Hans **Jättens rakkniv** är avsedd att förstöra den "sedvanliga dörröppningstekniken": att stå vid sidan av en dörr medan den öppnas.



Dörrfällan utlöses när någon lyfter på handtaget. Då kommer en tiokilos rakkniv på andra sidan dörren – där den hålls fast av en kraftig fjäder – att slå upp dörren. Om inte rollpersonen försöker hålla dörren stängd kommer den att svänga upp och rakkniven att svänga ut.

Rakknivens effekt beror på var rollpersonen står. Om han står på handtagets sida är det stor fara att hans arm amputeras. Om han står mitt för dörren kommer rakkniven troligen att träffa honom på överkroppen. En rollperson som står på motsatt sida om handtaget kommer troligen att klara sig oskadd.

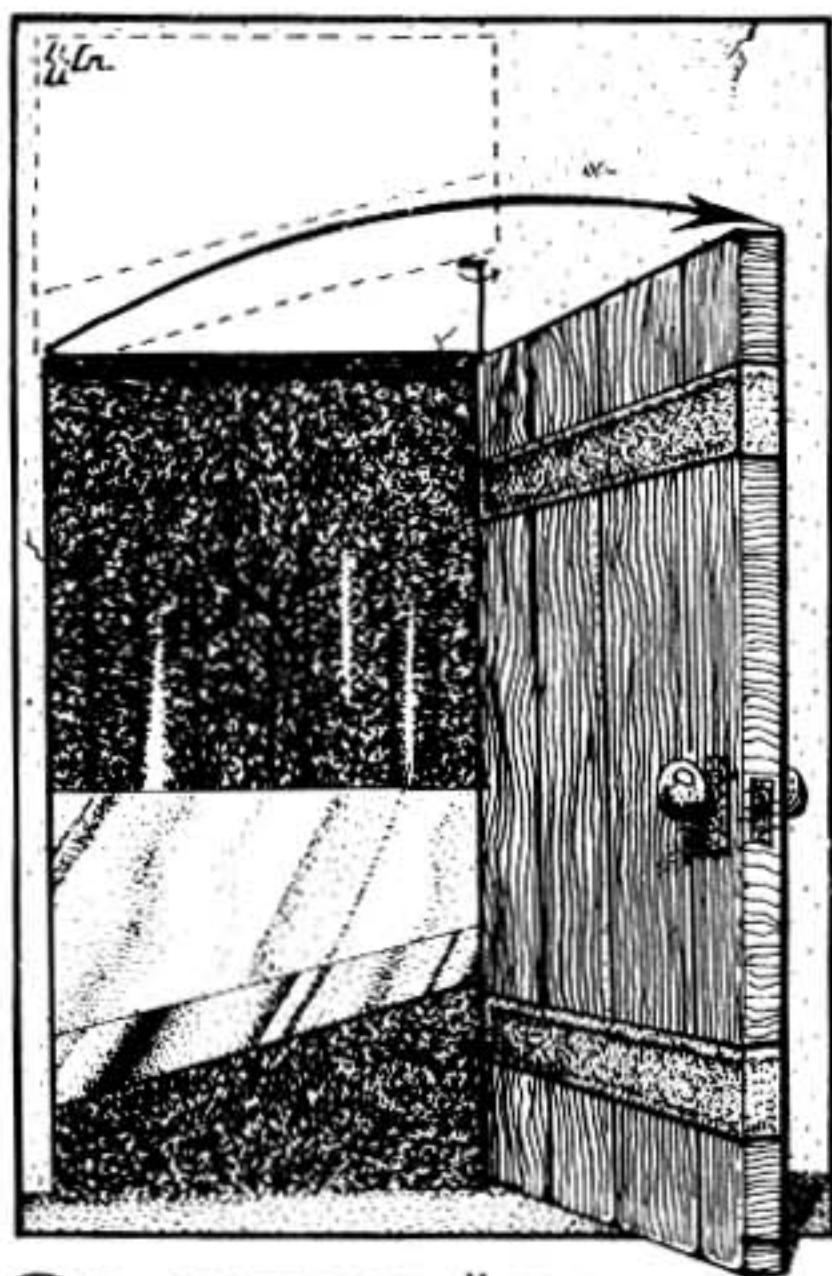


Giljotindörren, utvecklad av James Brazier och Oliver Fittock, använder även den dörrar och klingor med dödlig effekt. Den är enkelt konstruerad, och släpper helt enkelt ned ett giljotinblad genom dörrkarmen en kort stund efter att dörren öppnats. Resultatet blir kapade lemmar eller kroppar, beroende på omständigheterna.



Rick Loomis' **Giftdörren** är en något mer subtil historia. Bara därför att en dörr har ett handtag betyder inte att man måste använda det – och om äventyrarna bara knuffar upp den här dörren, så överlever de. Annars...





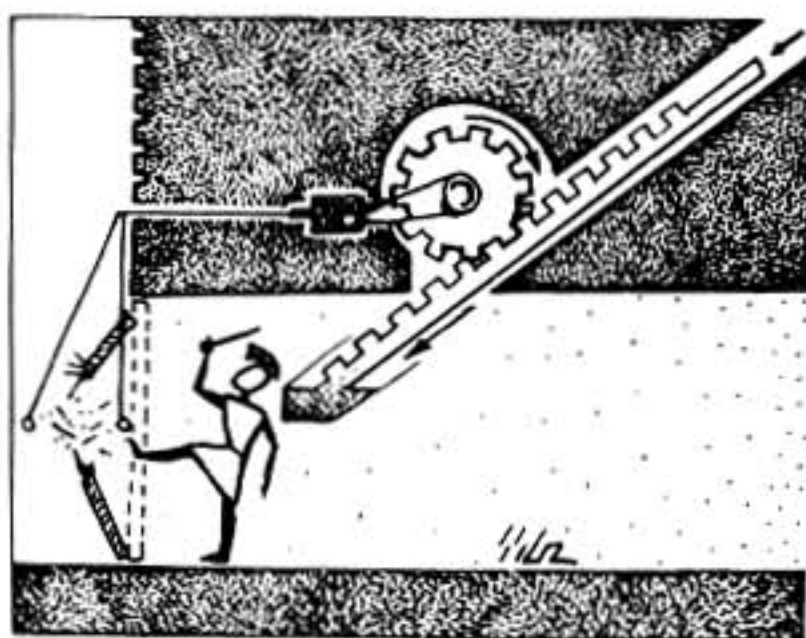
GILJOTINDÖRREN



GIFTDÖRREN

Den här fällan är en ihålig dörr fylld med giftgas. Dörren har ett "propphandtag". När man drar ut det, frigörs gasen.

En något dödligare (om möjligt) variant av denna fälla vore att fylla dörren med metangas i stället för giftgas. Metan är luktlös och färglös och exploderar när den antänds (exempelvis av lampor eller facklor). Om äventyrarna står framför dörren och stirrar på "handtaget" och hålet i dörren utan att göra någonting medan metangasen flyter ut i korridoren runt omkring dem, så kommer de troligen inte att inse faran förrän korridoren exploderar i en eldslåga.



Fällan **Bot mot sparkar**, utvecklad av S S Crompton, är en mycket mindre sofistikerad fälla som är avsedd att ta hand om de "blystövade" äventyrare som gillar att gå runt och sparka in dyra labyrintdörrar. När allt kommer omkring är det bara rätt att ge igen någon gång...

Fällan utlöses av en tyngdförsedd lina i dörren. Så länge dörren öppnas normalt kommer linan inte att rubbas avsevärt och äventyrarna kan lugnt gå igenom

den. Om dörren däremot bryts sönder (som av en spark) kommer linan att hänga fritt, ett kugghjul ovanför sätts igång och sänder en stor, spjutliknande bjälke mot rollpersonen.

Bot mot sparkar erbjuder ett förtjusande exempel på överdriven dödlighet, men om den inte knyts till en låst eller svåröppnad dörr kommer den troligen att utlösas ytterst sällan. Om du däremot kombinerar denna fälla med någon av de andra dörrfällor som beskrivs i detta kapitel får du en tveegad dödsbringare som garanterat pulvriserar dina äventyrare.

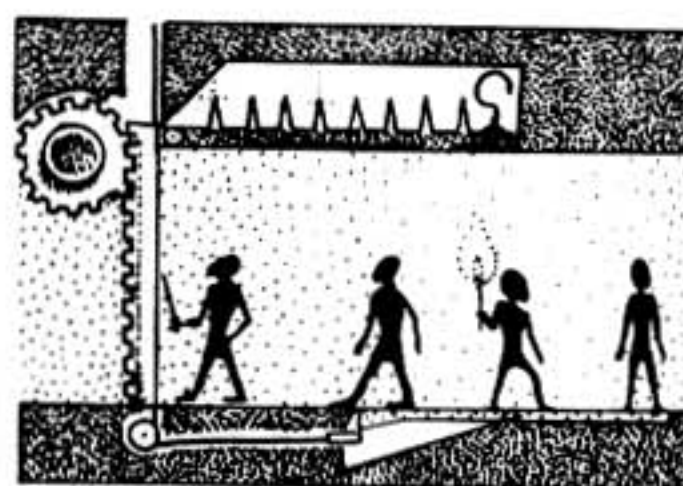
Liz Danforth och Mike Stackpole utvecklade **Äventyrarens ände** för att ta hand om äventyrare som glatt öppnar lönn-dörrar men sedan vägrar gå igenom dem.

Den här hemliga dörren passar precis in i väggen och öppnas genom att den glider upp i taket. När dörren sålunda öppnas ser äventyrarna ett tätt trådnät på andra sidan.

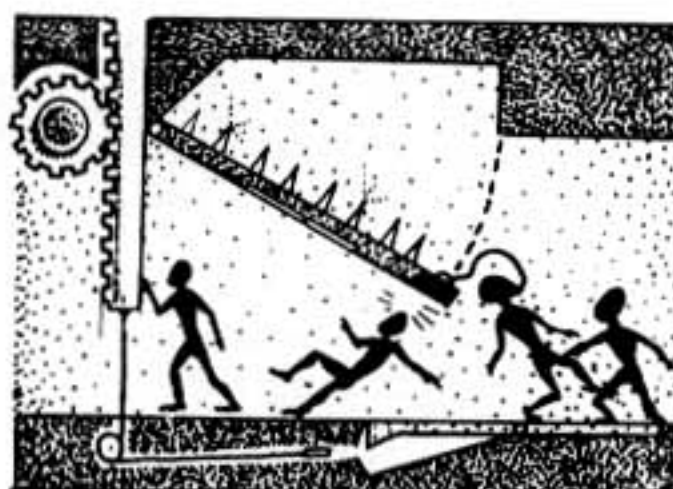
När dörren glider upp leder detta till att en sektion av taket svänger ned i korridoren. Dess svängbåge är sådan att den bör slå ned rollpersoner som står omkring 1,5 meter från dörren. En djävulsk krok hänger ned från taksektionen och innebär döden för den äventyrare som står en meter ifrån den vars huvud slogs in av det fallande taket. (Se figur 2.)

Taksektionen fullbordar sin båge med att slå i golvet – vilket i själva verket är en noggrant balanserad plattform. Detta medför en katalpulteffekt och torde slunga den som står så långt borta som sju meter från dörren rätt in i taksektionens spikförsedda sida. (Se figur 3.)

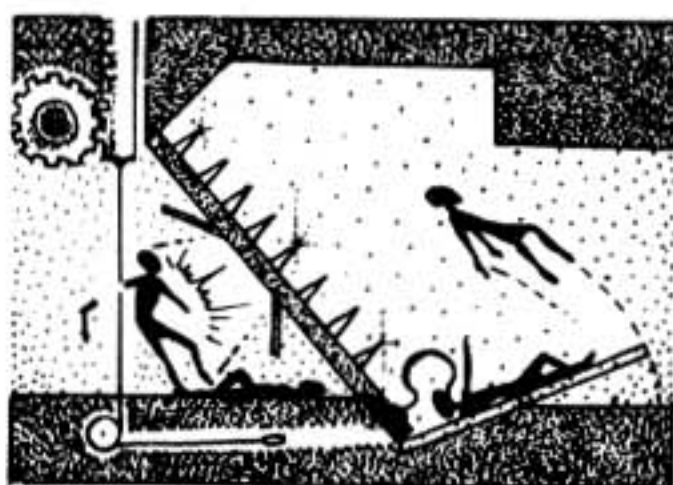
Den stackars sate som öppnade dörren drabbas av det värsta ödet. Ur det fallande taket slår det ut luckor vilka när taket slår i golvet knuffar den otursförföljde dörröppnaren genom trådnätet – med ty åtföljande osthylveffekt. (Se figur 4.)



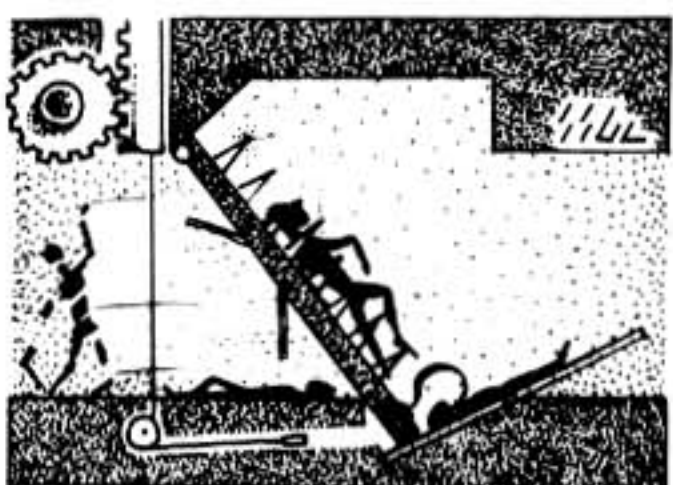
Figur 1.



Figur 2.



Figur 3.

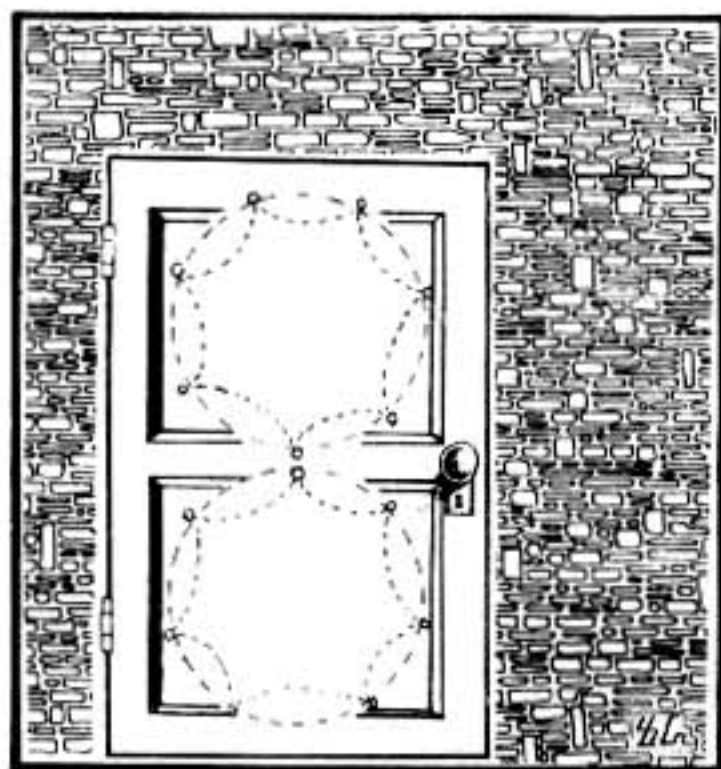


Figur 4.

Mike Stackpole har utvecklat tre fällor för att sätta litet krydda på annars tråkiga labyrindörrar. Den första av dessa är **Ruttna dörren**, som fungerar på ungefär samma sätt som Bot mot sparkar – men åstadkommer sitt resultat på ett avsevärt mindre komplicerat sätt.

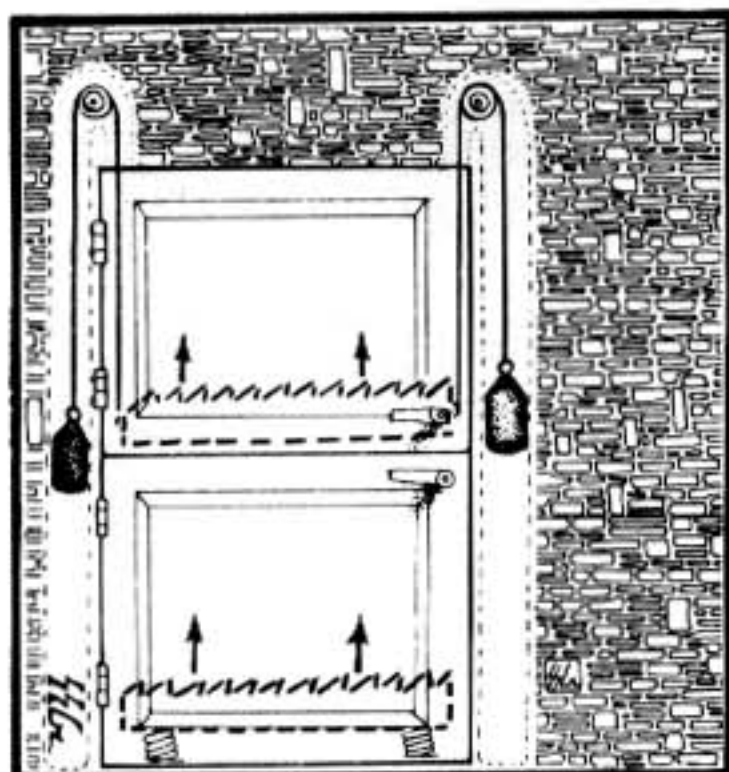
Ruttna dörren tar hand om fotsnabba barbarer genom att helt enkelt vara oväntat svag. Rollpersonen sparkar genom hela dörren varvid en varelse på andra sidan elegant amputerar lemmen.





Släpande dörren tar hand om dörrsparkare på ett annat sätt.

Fäst helt enkelt en snara i den övre dörrpanelen och en liknande snara i den nedre dörrhalvan. En våldsam spark eller ett slag genom någondera dörrhalvan – och snaran fångar den bråkiga kroppsdel och släpar med den in i rummet (och förmodligen till ett dystert öde på andra sidan).



Dubbeldörrens dom, ännu en produkt av Mikes snedvridna fantasi, erbjuder ännu en variant av knivar-i-dörren-fällor. Den här fällans dubbeldörrkonstruktion ger också andra möjligheter för annars vanliga labyrintdörrar – tänk på att dörrar inte alltid måste vara IKEAs fyrkantiga standarddörrar...

Dubbeldörrens dom innehåller en fjädrande klinga i nedre dörrhalvan, vilken skär genom den som öppnar den övre halvan och lutar sig genom den. Nedre dörrhalvans placering parad med en andra klinga i den övre dörrhalvan garanterar också att den som slår sig genom den här dörren inte behåller armen länge. När kommer äventyrarna att lära sig att det bara är att öppna dörren och stiga in.



4. FÖREMÅL OCH ARTEFAKTER

De flesta fällor använder någon sorts "bete" för att locka äventyrarna mot sitt öde – guld, juveler, kraftartiklar eller någon annan godbit. Efter en stadig ström av "lura fällan och få skatten" situationer kommer du troligen att märka hur äventyrarna reagerar med betingade reflexer på alla dina arrangemang. Det är här föremål och artefakter passar in.

Fällorna i det här kapitlet drar de logiska konsekvenserna av att använda lockbeten – här blir själva lockbetet fällan. Inga sinnrika maskiner eller bottenlösa hål används här; föremål och artefakter är fällor där det subtila ersätter det överdrivna.

Föremålen i detta kapitel fungerar bäst när de placeras bland standardskatter – i synnerhet om dessa skatter redan bevakas av något fruktansvärt monster eller fälla. Om det finns uppenbara väktare att möta och besegra brukar rollpersoner vanligtvis inte leta efter ytterligare faror när de äntligen når sin "belöning". De har snarare en tendens att lägga vantarna på allt inom synhåll. Deras vaksamhet mattas – och det är då det roliga börjar. Allt är ju inte guld som glimmar.



Mike Stackpole, är en fällkonstruktör med ondskefullt sinne som har en märklig förmåga att komma på bisarra och esoteriska föremålsfällor. Ett exempel på vad man kan vänta sig från Mike är de **Varma stenarna**, ett halsband med en extra detalj. Detta halsband påträffas i en fontän och består av en kedja av ädelmetall med sex runda stenar och en diamant infattade. Diamanten är förtrollad med någon sorts enklare välgörande magi: kanske förmågan att andas vatten eller flyga kortare sträckor (ingenting kraftfullt).

De sex stenarna är av fosfor, ett ämne som antänds vid långvarig kontakt med luft. Fontänens vatten isolerade halsbandet från luften och hindrade det därmed från att självantändas. Kort tid efter det att en äventyrare tar upp halsbandet ur vattnet (och placerar det i sin packning eller, förhoppningsvis, om halsen) kommer fosforstenarna att genomgå sin värmande metamorfos.

Lägg märke till att diamanten bibehåller sin magi oavsett vad som sker med fosforstenarna. Om du beskriver diamantens magi genom att säga någonting i stil med "När den bärs kommer diamanten... (vad det nu är)" kanske en klipsk äventyrare kommer på att han kan ta diamanten och låta bli halsbandet, d v s få magin och slippa följderna. Ingen sade att diamanten måste bäras med halsbandet för att fungera...



Ett annat av Mikes föremål som fungerar på samma sätt är den **Notoriska nymfstatyetten**. Det här är sannerligen en förrädisk historia. Bakom ett vattenfall av något slag ligger en grotta eller alkov, som är förtrollad så att den är evigt torr. I grottan finns en hög skatter; högst upp ligger en underbar statyett av en vattennymf. Statyetten är gjord av någon sorts vit metall och är drygt en halvmeter hög. Den är uppenbarligen ytterst värdefull.

Statyetten är tillverkad av rent natrium, ett ämne som exploderar när det kommer i kontakt med vatten. När rollpersonerna bär med sig detta föremål tillbaka genom vattenfallet kommer det nästan säkert att bli vått och explodera. Chanserna är stora att den rollperson som bär statyetten dödas. Och de som står i närheten av explosionen kan få allvarliga brännskador.



Men Mike är inte färdig än. Han har lämnat in ytterligare en fälla som på nytt låter ett användbart föremål bli en dödsfälla. Den kallas **Magnesiumfacklan** – som namnet antyder är det ytterligare ett verktyg för Mikes uppfattning om "grundlig" död.

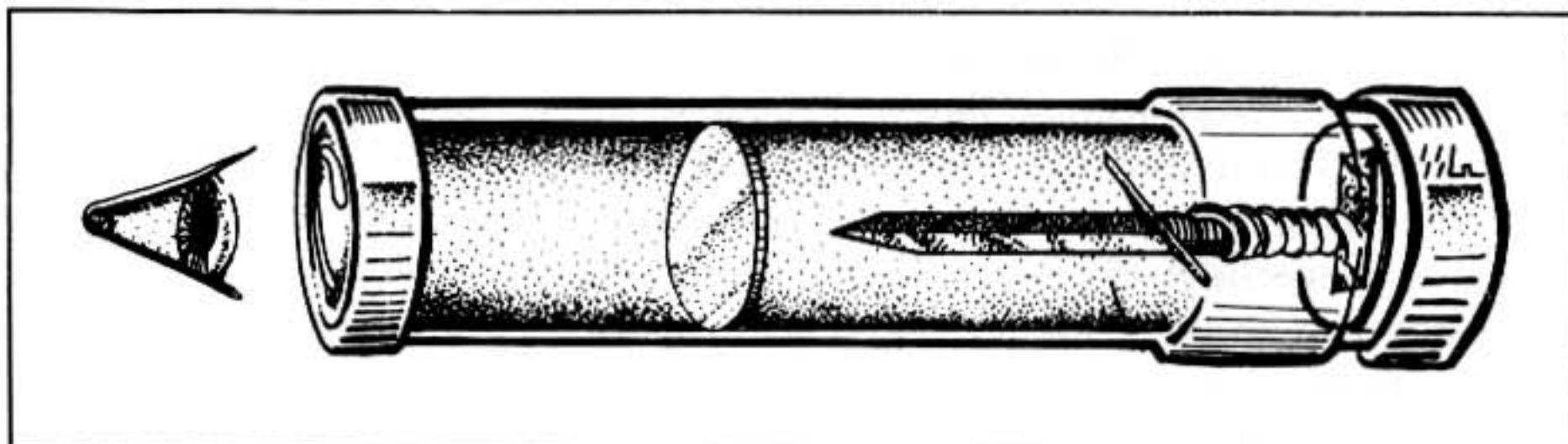
Detta föremål ser ut som en utsirad metallfackla som bränner olja. När den en gång tänts kommer den att lysa klarare än en vanlig tjärfackla. Oljebehållaren har en pip så att oljan inte spills så lätt.

Problemet med Magnesiumfacklan är att nära oljebehållarens botten finns en remsa magnesium. När den fyllts med olja kommer facklan att brinna normalt i omkring 2,5 till 3 timmar. Mot slutet av den tredje timmen kommer dock oljan att vara uttömd och magnesiumremsan kommer att utsättas för facklan. Beroende på hur mycket magnesium remsan består av (och/eller en eventuell brännbar kärna i facklan) kommer den explosion som inträffar att bränna rollpersonerna. De drabbas av allt mellan första gradens brännskador till en eller annan förlorad hand.

Mike lämnar elementens värld med nästa manick. När man tänker på den grymhet den innehåller kan man fundera över huruvida en äventyrare kanske skulle föredra att få sina händer bortbrända eller sina kläder antända. Dessa öden

ger åtminstone en liten chans att överleva. **Döds kikaren** ger inga sådana möjligheter.

Föremålet ser ut som en helt vanlig kikare och utstrålar svag magi. En person som tittar i kikaren kommer att se en oskarp bild av en attraktiv person av motsatt kön. När personen då försöker fokusera bilden vrids en liten ring inne inuti och lösgör en spänd spiralfjäder, vilken skjuter ett smalt knivblad in i ögat och kanske vidare in i hjärnan. Döden (eller åtminstone enögdhed) blir resultatet.



Liz Danforth och Mike Stackpole har slagit ihop sina talanger för att åstadkomma **Moviola**. Det här är ett djävulskt grymt föremål: det tar en rollpersons pengar och gör därefter sitt bästa för att döda honom.



Moviolan påminner om de små projektorer som står i olika biografer. Den kommer att visa en film av en vacker kvinna som på magdansösvis tar av sig sina slöjor. Filmen består av fyra delar, var och en mer avslöjande än den föregående; det kostar 25 guldmynt att se varje del. Efter att 100 guldmynt betalats kommer kvinnan att ta av sin sista slöja – den som täcker hennes huvud och ansikte. När den sista slöjan faller avslöjas det att kvinnan är en gorgon och betraktaren förvandlas till sten.

Moviolamaskinen passar perfekt i en bar och skulle till och med kunna vara en demon som antingen angriper äventyraren eller skrattar och försvinner med pengarna.

Charles Scott har utvecklat vad som utger sig för att vara en **Stöldsäker juvel**, en diamant av avsevärt värde (inte mindre än 8500 guldmynt).



Den tillhörde ursprungligen en utom-

jordisk resenär, sedan länge död, som för att skydda den från tjuvar planterade en liten elektronisk apparat i dess inre.

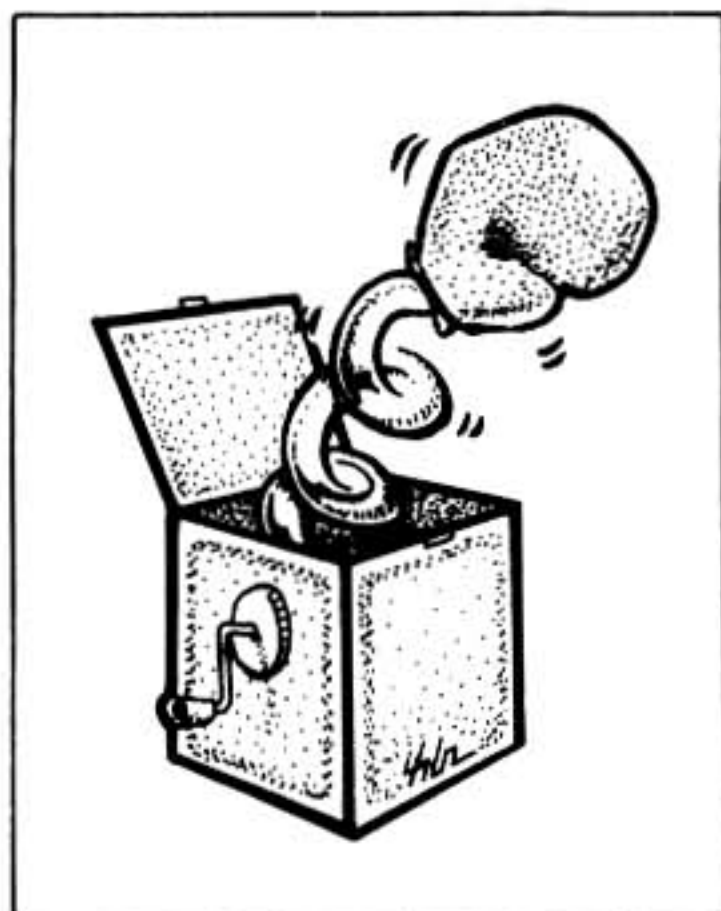
När vem som helst (utom dess främmande ägare) tar upp den kommer juvelen att värma upp allt han bär på sig med oroväckande hastighet. Detta medför allt

större skador på rollpersonen. Om juvelen bärs längre än tio minuter är chansen stor att hans rustning börjar smälta och hans giftflaskor kokar över.

I och med att juvelen är ett teknologiskt föremål kommer den inte att avge några magiska vibrationer. Den tekniska installationen upptäcks bara vid en noggrann undersökning av juvelen och om den tas bort förstörs juvelen.

Effekten upphör inte om föremålet bärs i en ask eller i fickan. Juvelen kan bara "stängas av" genom att den kastas bort eller genom att bäraren tar av sig allt utom juvelen så att den inte har någonting kvar att värma upp. Äventyraren står därmed inför det obehagliga valet att antingen kasta bort en utomordentligt värdefull juvel eller gå igenom labyrinten iklädd ingenting utom en jättelik diamant – och vilket monster kan motstå ett sådant mål?

Medan högteknologiska föremål inte passar in i varje labyrint, kan detta föremål visa sig värdefullare än det mesta. Om den här juvelen ingår som en del i en betydligt större skatt, kan äventyrarna fås att lämna hela skatten bakom sig om de inte kan hitta den besvärliga juvelen. Alternativt kan juvelen infattas i en rustning eller en ring – när den bärs slår juvelen till. Under alla omständigheter skall du tänka på konsekvenserna för de mer lättantändliga ägodelar som den olycklige äventyrare som var dum nog att ta upp juvelen, bär – tyg, hår, fjädrar, träföremål och bågsträngar är troligen de första som fattar eld.



En "snabbis" att ha med i nästa skatthög är Paul O'Connors **Gubben-i-lådan**. Detta föremål påminner om en vanlig gubben-i-lådan och motstår alla försök att öppna den tills man snurrar på en vev. Lådan kommer att spela vilken melodi du vill och därefter öppnas – varvid en boxhandske flyger ut och slår till ansiktet på den som är dum nog att hålla i asken. Om du vill göra fällan dödligare kan du ersätta handsken med en dolk. En märkligare variant är att i stället ha en gräddtårta därinne.

Ännu ett bisarrt föremål är Stefan Jones' **Teddybjörn**. Detta föremål – en uppstoppad teddybjörn som utstrålar kraftig magi och är oförstörbar med vanliga medel – kan placeras var som helst i en standardlabyrint. Teddybjörnens magi består i att när den placeras i en sluten behållare (som till exempel en äventyrares skattsäck) kommer den att vänta femton minuter och därefter återvända till sin ursprungliga plats – tillsammans med de andra föremål som för tillfället befann sig i behållaren. En labyrints monster brukar vanligtvis känna till dessa ting och kommer troligen att hålla till där teddybjörnen kommer att dyka upp, ivriga att lägga vantarna på de skatter den har med sig tillbaka.

Harley Bates har utvecklat en synnerligen märklig föremålsfälla. Huruvida det verkligen är en fälla kan diskuteras – den definieras troligen bäst som en varelse som förklarar sig till ett föremål...



I några få, sällsynta grottor lurar en märklig varelse som få äventyrare känner igen, ty den liknar alltför mycket ett vanligare föremål. Denna varelse kallas **Repormen**.

Rollpersonerna kan använda repet precis som de vill. När de är klara kommer

de förhoppningsvis att spara repet bland sin övriga utrustning för framtiden. Det är nu det roliga börjar.

Ett litet tag senare – minuter eller timmar, vilket du vill – kan du utlösa fällan. Den rollperson som bär på "repet" bör få ett kort där det står:

"Det rep Du bär på är egentligen en mycket sällsynt Reporm, och medan ni färdats vidare har den tyst och försiktigt slingrat sig kring Din hals. Bli inte förvånad över att Du inte upptäckte det – de här ormarna har hållit på med sådant här i flera sekler och är ganska skickliga vid det här laget.

Det finns en liten chans att Du överlever den här sammanstötningen – men bry Dig inte om att försöka ropa på hjälp, ty ormen har dragit åt runt Din strupe och Du kan inte få fram ett ljud. Slåss för Ditt liv."

Spelledaren kan använda vilket spelsystem han eller hon vill för att avgöra rollpersonens strid med ormen. De andra i sällskapet kan försöka hjälpa den kvävda rollpersonen om de upptäcker att någonting är fel; i allmänhet är han död långt innan de inser att någonting håller på att hända. För att bevara hemligheten kan du överväga att även skriva upp räddningsslaget eller stridssystemet på kortet du ger spelaren.

Fällan kommer troligen bara att fungera en gång på ett sällskap – därefter kommer de att vara på sin vakt. Om ormen däremot slår till medan rollpersonen tillfälligt är ensam, kan fällan faktiskt komma att döda mer än en äventyrare – det finns inga tecken på vad som dödade rollpersonen, utom möjligen en harmlös rulle rep i hans packning, som bara väntar på att någon skall plocka upp den.

Avsevärt mindre dödlig, men precis lika förrädisk är S S Cromptons **Tala tystare**. Steve äcklades över det sätt på vilket överdrivet talföra äventyrare i allmänhet oförtjänt tar befälet över sällskapet, och utvecklade denna fälla. I rätt omständigheter och med en smula skickligt målföre hos spelledaren, kan denna fälla mycket väl få ordning på ett scenario igen.



Fällan ser ut som en flaska blå vätska, med etiketten "Blå Ros: Tappad av de Röstlösa". Varken flaskan eller dess innehåll avger någon magi – i själva verket luktar vätskan som ett gott vin.

Vätskan innehåller en blandning av sällsynta och kraftiga kemikalier som endast är kända under namnet Hylandit. När vätskan inmundigas orsakar den ögonblicklig förflamning av stämbanden under en tid av inte längre än tolv timmar. Varje rollperson som dricker ur flaskan kommer att förstummas. Personen som spelar denna rollperson inskränks till att göra gester och skriva meddelanden – han får inte tala mer!

Med en gnutta flax och skickliga manövrer, är chansen stor att du kan lura sällskapets ledare att dricka ur flaskan. Det kommer att tvinga vanligtvis tysta spelare att höja sin röst och kanske till och med beseglar "Storkäfts" öde.

Ken St André har sänt oss två föremål. Båda är magiska men deras magi är ganska unik.

Blixtjuvelen påträffas på en askhöj på ett bord och är en stor och vacker eldopal infattad i en guldring. Juvelen är uppenbarligen magisk, men exakt hur är omöjligt att upptäcka.



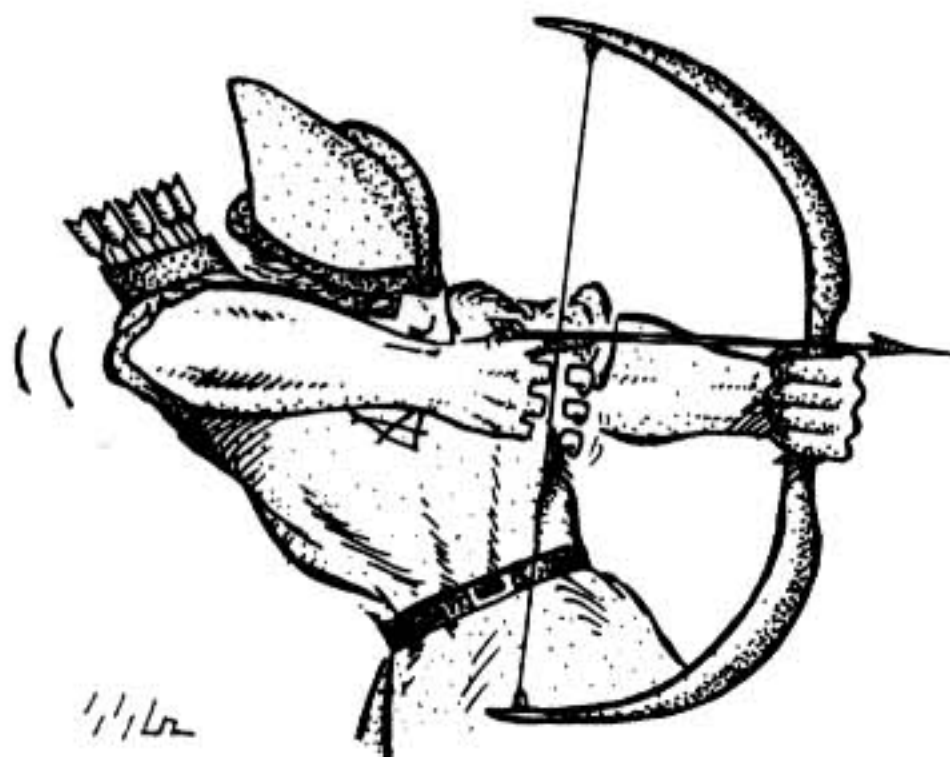
Juvelen är förtrollad så att om den någonsin lyfts över bärarens huvud kommer den att avlossa en kraftig blixtnedslag och åsamka sin bärare avsevärda skador! Juvelen förblir oskadd hur många gånger den än avfyrar sin blixtnedslag. Spelledaren bör inte antyda vad juvelen gör förrän bäraren uppfyller villkoren genom att hålla den över sitt huvud.



En annan av Kens skatter är **Dårens vas**, som visar hur dumma en del äventyrare kan bli. Föremålet är en magisk kristallvas; inuti syns 80 guldmynt. Vasen avger negativa magiska vibrationer. Den som bär den förlorar 2 styrkepoäng per drag. Den som slår sönder den förlorar 6 intelligenspoäng. Den som sticker ned handen i vasen blir blå, om han inte redan är blå – då blir han grön. Alla förluster och förändringar är permanenta.

Sättet att kringgå denna fälla är pinsamt enkelt: vänd helt enkelt vasen upp och ner och håll ut guldmetall. Äventyrare vars sinnen bara inriktas på att förstöra, tänker sällan på detta.

Liz Danforth har utvecklat en trilogi föremålsfällor, var och en avsedd att ha förödande verkan på äventyraren. Varje fälla är enkel i sitt utförande och borde fungera bra i till synes "harmlösa" omgivningar.



Tanken att stöta på **Satans båge** får mig att rygga tillbaka. Denna metallbåge är skickligt utförd och lyser av magisk glöd. Ljuset är i själva verket bara ett bete för att locka till sig rollpersoner som är giriga efter magiska föremål. Bågen är förtrollad med en ljusbesvärjelse för att bibehålla denna illusion.

Bågens fälla består av strängen. Den är tillverkad av en mycket tunn, diamantbeströdd lina. Bågen själv är ju av metall och är därför inte så böjlig som man skulle kunna tro. Resultatet blir att den som försöker dra bågsträngen förlorar tre fingrar för sitt besvär.

Enda sättet att undvika detta öde är att använda fingerskydd när man drar strängen, vilken är vass nog att även skära genom lätta läderhandskar (och den som försöker spänna en båge med något tyngre kommer att få vissa problem).



En annan av Liz' föremålsfällor är den **Gyllene mjödbägaren**, lika enkel som rakt på sak. Ställ äventyrarna inför ett serveringsbord, dukat med bägare, vilka var och en innehåller en magisk dryck "gyllene mjöd". När mjödet når ned i magen förvandlas det till lika stor mängd smält guld. De som drack överlever inte, men sällskapet får pengarna – förutsatt att de inte har några skrupler och har stålmagar.



Liz' sista föremålsfälla är en sak som hon kallar **Ringens Krig-fällan**. Den ser ut som en utsirad piedestal på vilken orden "Ringens Krig" står inristade på flera olika språk. Högst upp på piedestalen ligger en vacker, omärkt guldring.

Om någon rollperson är djärv nog att ta ringen märker han att ringen sitter fast i en tunn lina som bara låter den lyftas bort en liten bit från piedestalen innan den dras tillbaka. Följden blir en något komisk dragkamp; resultatet beror på vilka rollpersoner som är inblandade i kampen.

Om ringen vinner är allt gott och väl. Den återvänder till sin plats på piedestalen. Om rollpersonen vinner och stannar kvar för att lyckönska sig själv kommer han att finna att ringen och lina utgjorde utlösningmekanismen till en handgranat dold i piedestalen...



Uriah Ward har bidragit med en intressant föremålsfälla som garanterar att dina rollpersoner kommer att **Ha det så kul.**



För att använda den här fällan måste du ha en bowlingbana någonstans i din labyrint. Låt den vara helautomatisk och erbjud guldmynt eller någonting ditåt för varje kägla som slås ned. Efter ett tag återvänder kloten till spelaren, nu

med förgiftade spikar i fingerhålorna. Strike!

Michael Austin har utvecklat ett par bisarra föremålsfällor. Var och en använder sig av ett vanligt föremåls vanliga beteende för att uppnå en skrämmande effekt.

Den första är **Vincent van Gogh-snäckan.** Denna fälla är magisk, men ganska enkel till sin funktion och ser ut som en vacker snäcka. Snäckan tycks avge dämpade viskningar som lockar äventyraren att lyfta upp den och föra den till sitt öra.



Och nu utlöses snäckans magi – äventyrarens öra teleporteras till någon som älskar honom eller henne. Och varje rollperson har åtminstone en mor. Den här fällan fungerar bäst när den ingår i en skatt.

Plats, Fido! är Austins andra föremålsfälla. I detta fall känns den lätt igen som en vanlig hundvissla. Visslan ger viss kontroll över vanliga hundar – men den är också förtrollad så att den lockar till sig kringströvande monster.



Michael Stackpole skänker oss **Själ-vantändaren,** en fälla som garanterat får fyr på din fantasi. Denna fälla är en enkel oljetunna, inklusive pump och kran för äventyrare som vill fylla sina lampor.

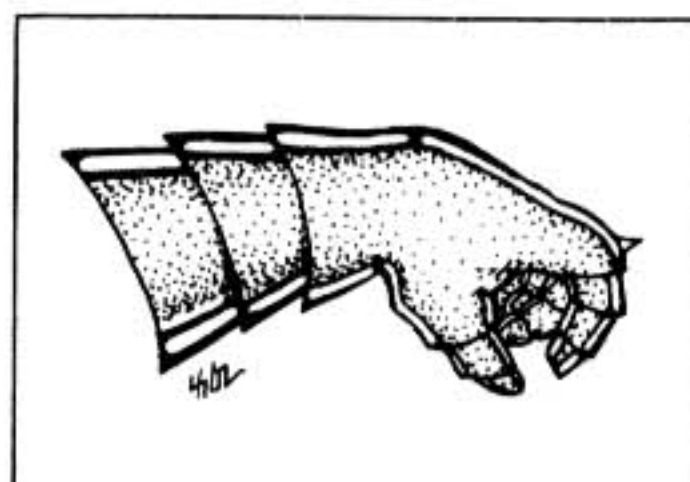


Vad äventyrarna inte ser är den gnisttändande apparat som sitter fast i pumpen. När olja pumpas från tunnan kommer en stålstav att slå emot en bit flinta och tända ett antal gnistor. Dessa gnistor kommer – tillsammans med oljans lättantändlighet – att skapa en brinnande situation.

S S Crompton har utvecklat ett antal föremålsfällor vilka förvandlar vanligtvis pålitliga vapen till synnerligen otrevliga föremål. De fungerar alla dessutom som överraskningar.

En sådan fälla är **Domedagshandsken.** Dessa handskar tycks vara helt normala och passar perfekt för en normalstor människa. För att göra dem ännu mer attraktiva för äventyrarna kan du låta dem vara tillverkade av silver.

Problemet med dessa handskar visar sig första gången någon försöker slå mot någonting med dem. Handskarna är försedda med en tunn behål-



lare mellan fodret och det yttre metallskalet. Om någonting slås till tillräckligt hårt kommer behållaren att spricka och spilla sitt innehåll på bärarens händer.

Givetvis är innehållet ett dödligt frätande gift.



En annan av Steves föremålsfällor kallas **Välkommen åter**. Denna fälla garanteras återvända och jaga äventyraren.

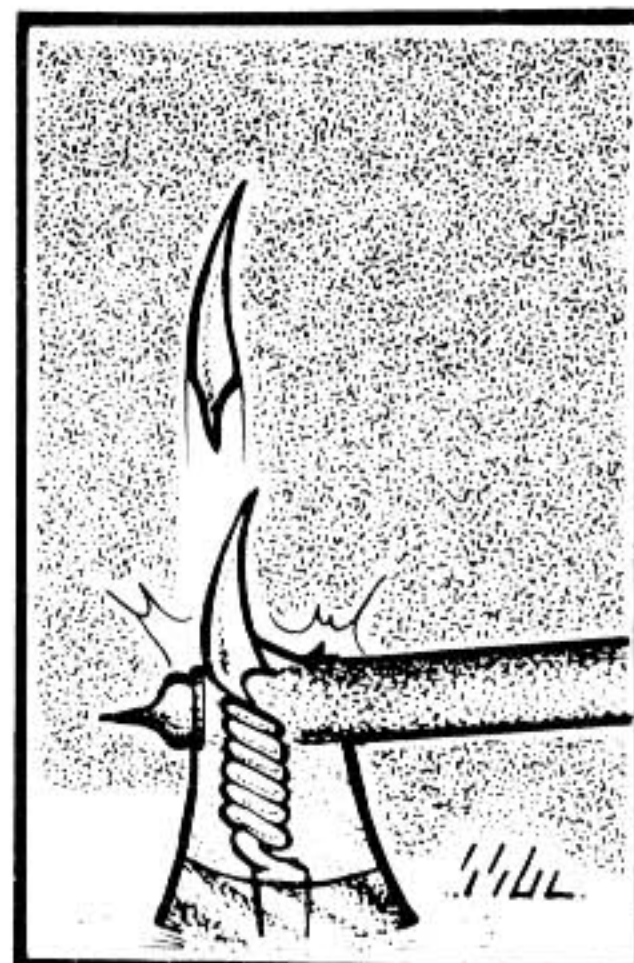
Fällan består av en konstfärdigt tillverkad kastkniv. Den är välbalanserad och borde locka alla som är intresserade av vapen. Kniven är dock avvägd så att den – likt en bumerang – återvänder när den kastas. Den rollperson som kastat den mot en fiende har stora möjligheter att återfå den i ansiktet...



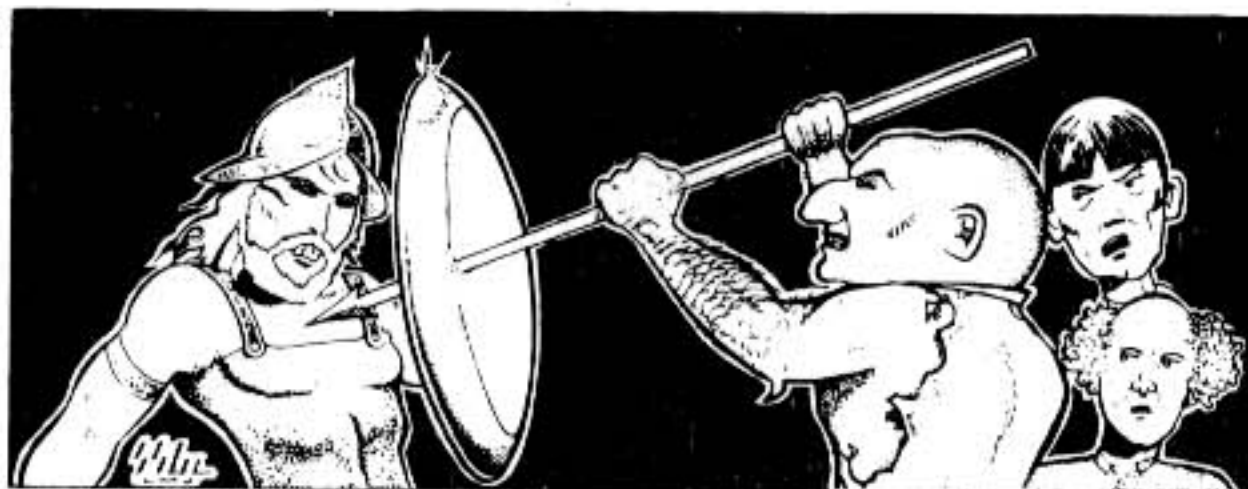
Borta med vinden garanterar att dina äventyrare håller andan inför din grymhet. Fällan består av ett konstfärdigt tillverkat blåsrör med en märklig konstruktion. När det används kommer den förgiftade pilen i blåsröret att fara ned i blåsarens hals i stället för mot fienden.



Gräv ned stridsyxan är förvisso en bister föremålsfälla. Denna yxa är tillverkad så att dess spetsiga bakre ände kommer att explodera mot bärarens ansikte när yxan träffar någonting hårt. Träffsäkerheten garanteras av den spända fjädern.



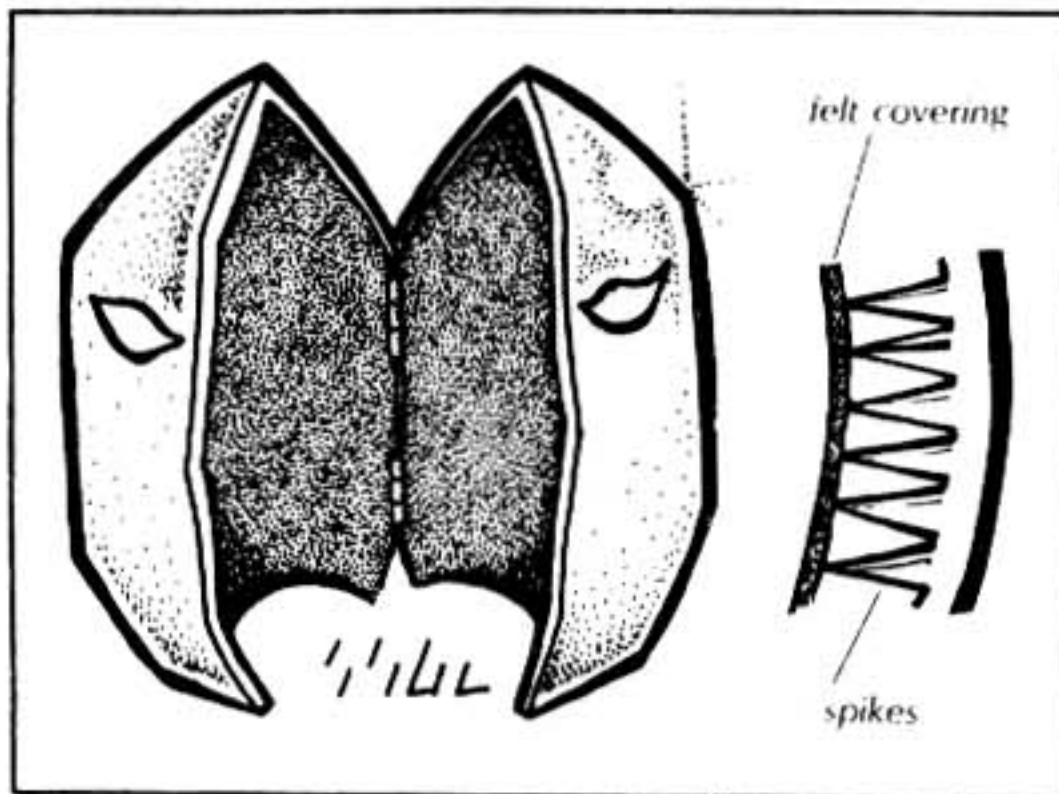
Mer förrädisk än yxan, men precis lika dödlig är **Akilles' sköld**. Denna fälla består av en utsirad och vacker sköld, välbalanserad för strid. På alla sätt en fin och pålitlig sköld som borde tjäna sin bärare under ett antal desperata strider. Det finns dock ett litet område – 5 × 5 cm – på skölden som är otroligt svagt – tillräckligt svagt för att släppa igenom en välriktad spjutstöt. Denna fälla kan ta lite tid innan den upptäcks – men upptäckten är sannolikt dödlig när någon får in en tursam stöt och äventyrarens annars så pålitliga sköld brister inför hans ögon.



En ännu listigare fälla är **Dorian Greys mantel**. Denna mantel är gammal och sliten men ger ändå intrycket av att vara värd någonting. Ju längre en rollperson bär den, desto snyggare blir den – och rollpersonen verkar bli lite äldre...

Manteln suger givetvis åt sig ålder från den som bär den. Förändringen borde vara långsam i början – till och med när man upptäcker åldrandet bör orsaken inte vara uppenbar. Efter omkring en vecka kommer rollpersonen att vara en gammal man... om han inte först gör sig av med manteln.

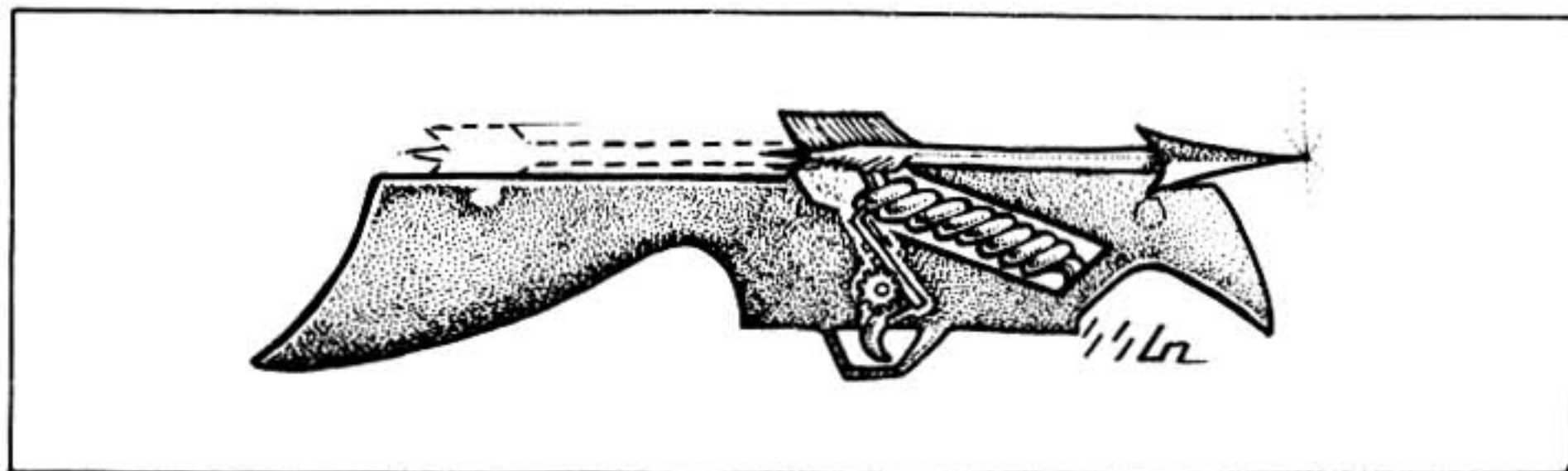
Syraskidan är en till synes oskyldig, elegant skida för ett bredsvärd. Längs ned i dess botten finns en tunn syrabehållare som går sönder när ett svärd sticks ned. När svärdet på nytt dras lämnar dess tillstånd mycket övrigt att önska.



Järnjungfruhjälmen är en föremålsfälla som inte tillåter några misstag. Fällan består av en sammetsfodrad hjälm med ett gångjärn i mitten för att underlätta bärandet. Under sammeten sitter dock en rad skarpa spikar – vilka tvivelsutan upptäcks när hjälmen stängs...

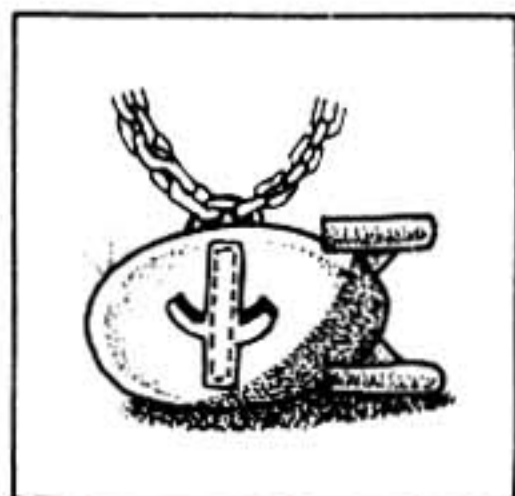
Supernovaklubban borde få ett ljus att gå upp för de rollpersoner som tror att de bara kan plocka på sig vilket vapen som helst. Spikklubban är byggd runt en solid, explosiv kärna; när ett hårt föremål träffas kommer spikarna att slungas åt alla håll med en kraft som får en handgranat att påminna om en gräddtårta i jämförelse.

Steves sista föremålsfälla är **Dubbla armborstet**. Detta armborst är skickligt konstruerat så att det kommer att avfyra sina skäktor åt motsatt håll mot vad som avsågs – med andra ord i äventyrarens riktöga. Armborstet kommer komplett med en för ändamålet specialvassad skäkta.



Ashley Morton kom fram till att han var trött på att se äventyrare plundra hans döda monsters kroppar, och utvecklade därför **Atomhalsbandet**. Halskedjan är gjord av renaste guld – tillräckligt vackert för att garantera att giriga äventyrare kommer att vilja lägga vantarna på den.

En 2,5 centimeter lång berlock i form av en bomb sitter fast i halsbandet. Halsbandet är så konstruerat att om det slits loss från ett monsters kropp, kommer kedjan att ge sönder vid bomben, utlösa den och detonera...





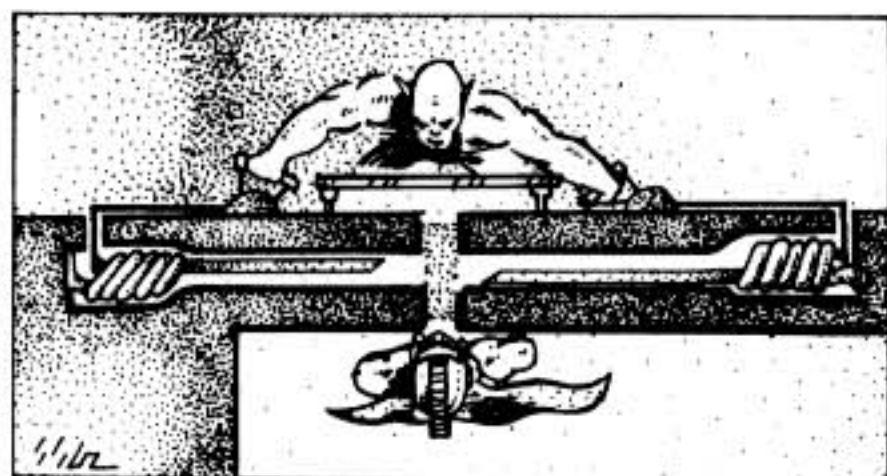
5. SAKER

Vad är "saker" frågar du? "Saker" är saker, svarar jag. Saker är titthål i labyrintväggar. Saker vaktar kistor, förklarar sig till fontäner, ligger stilla i labyrintväggar och döljer sig glittrande under golv.

Saker är inte vilka saker som helst. Upptäck dem på egen risk.

Höljd i tidernas dunkel ligger en förhållandevis välkänd labyrint där monstren håller reda på äventyrarna genom att spana på dem genom titthål. Dessa varelsers förlustsiffror är dock förhållandevis höga, då äventyrarna i sagda labyrint sedan länge lärt sig sticka in svärden i dessa titthål, varigenom monstren blir oförmögna att fullgöra sina spejarplikter.

Som ett svar på de upprörda vrål som denna situation orsakat, skapade Johnny Green **Svärdskrossaren**. Fällan är utomordentligt enkel till sitt utförande och därmed både pålitlig och påfrestande.



En envägs-spegel har installerats bakom det sedvanliga titthålet. Bakom spegeln står ett blodtörstigt och skräckinjagande troll med händerna på två avtryckare. Två vassa järntenar står spända och färdiga att avfyras mitt i hålet.

När en äventyrare tittar genom hålet ser han sina egna ögons spegelbild. Monstret kan på grund av spegeleffekten inte synas – men monstret kan definitivt se äventyraren (och dräglar troligen av förväntning). När han ser "ögon" stirra tillbaka på sig kommer äventyraren troligen snabbt att dra sitt svärd och sticka in det djupt in i hålet i hopp om att blanda varelsen på andra sidan. När så sker avfyrar trollet tenarna och krack! – så har svärdet brutits av.

Om äventyraren i stället använt sin dolk, kommer troligen hans armbåge att befinna sig på den punkt där tenarna vanligtvis möts. Så tråkigt, då.

En annan av Mikes "saker" är **Väggskyddet**. Denna fälla är avsedd att hindra äventyrare från att ostraffat bryta ned labyrintväggar eller förvandla dem till lera.



Fällan består av en rad metallrör, vart och ett försett med en kraftig fjäder. I varje rör sitter en armborstskäkt tryckt mot fjädern på sådant sätt att om trycket på fjädern av någon anledning försvinner, så kommer skäktan att slungas ut ur röret. Skäktan hålls på plats av en mängd betong – labyrintväggens betong...

När väggen bryts ned kommer rören därför att frigöras. Skäktan kommer att flyga ut och träffa de rollpesoner som står i dess väg. Denna fälla fungerar bäst när den placeras i en vägg som nästan säkert kommer att angripas – till exempel en cellvägg eller en vägg som är avsedd att falla över ett sällskap och krossa dem till döds...

Brandon Corey är ansvarig för **Fyra kring bordet**. Denna ondskefulla personlighet får tydligen ut en hel del av att driva med servitriser.



Fällan fungerar var som helst där du får plats med ett bord. På bordet står fyra glas, vart och ett fyllt med en genomskinlig vätska i olika färger, liksom med en dyrbar juvel eller ädelsten. Varje glas står upp och ned på bordet, så att vätskan inuti inte kan rinna ut ur glaset.

Fällan ligger i vätskan. När ett glas slås sönder eller lyfts från bordet kommer vätskan i det att rinna ut på bordet. När vätskorna blandas kommer de att orsaka en kemisk reaktion – en vars biprodukt är en giftig gas.

Har du någonsin tröttnat på att se hur rollpersoner öppnar kistor med mera på avstånd med en stav, och därmed undgår alla de sinnrika fällor du avsett för dem som försöker plundra dess skatter?

Paul O'Connor har utvecklat ett par verkligen hemska "saker". Faktum är att saker är det enda ord som beskriver – de kan definitivt inte anses vara mekaniska fällor. De två fällorna kan till och med anses vara likartade.



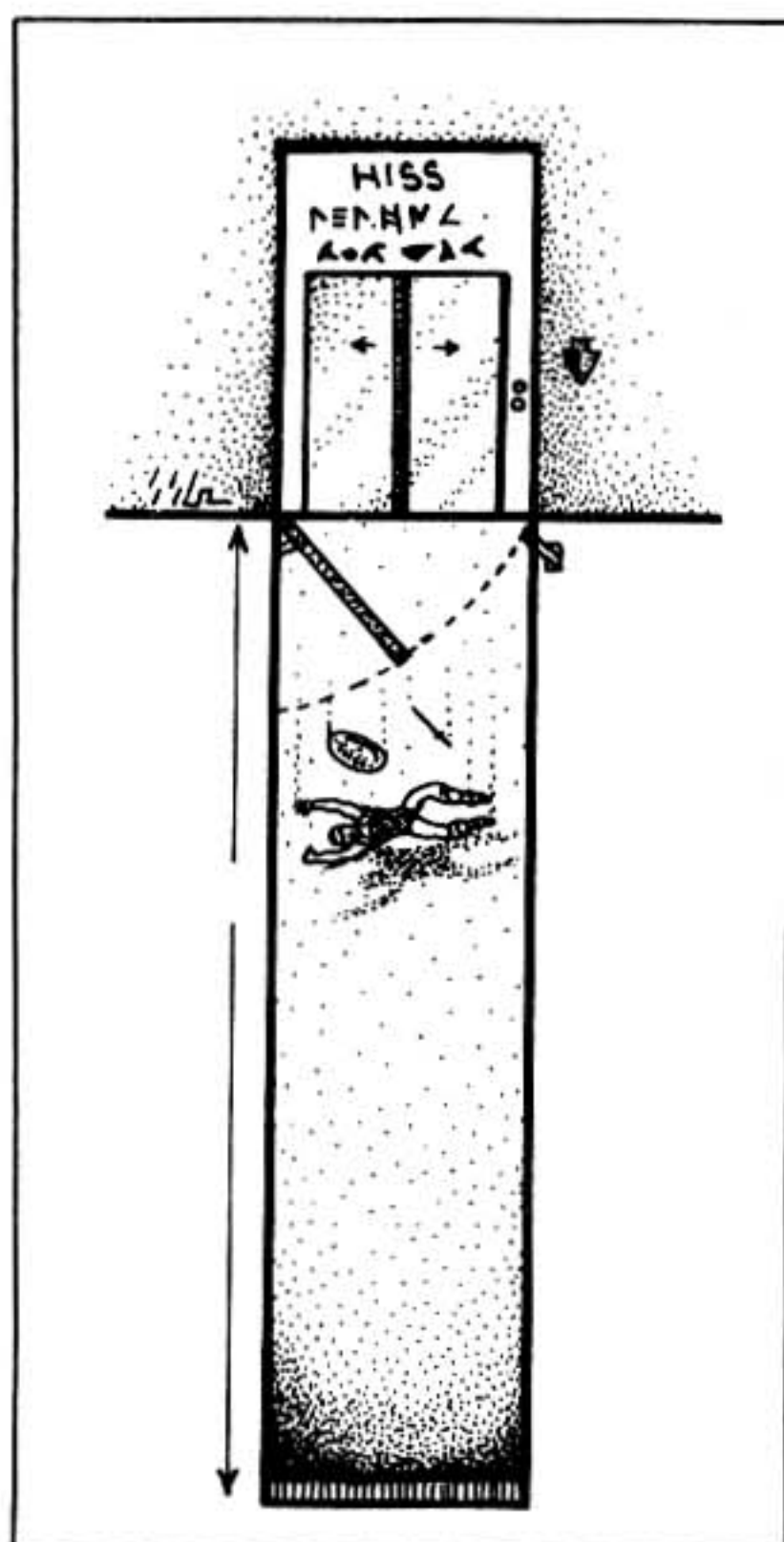
Den första av dessa fällor är **Fontänfällan**. Till det yttre är detta en vanlig, alldaglig fontän. Dessa vatten är en aning dunkelt men i botten ses guldmynt glittra svagt.



Fontänen är i själva verket en levande varelse. En äventyrare som rör vid den eller (Gud förbjude!) dricker ur den kommer snabbt att uppslukas, med varierande möjligheter att komma loss, beroende på omständigheterna.

"Vattnet" är i själva verket en matsmältningsvätska som upplöser all materia utom guld...

En rollperson som fastnar i denna sak har fått stora problem. En ensam äventyrare utan vänner är nästan säkert dömd.



Carl Muncy har lämnat in en bister fälla, **Ned?** Den borde övertyga rollpersonerna att ta trappan i stället.

Fällan påminner om en vanlig hiss – men när "Ned"-knappen trycks in (och det kommer den att bli – det är den enda knapp som finns att trycka på) kommer golvet att öppnas och de som står i "hissen" kommer att störta ned i schaktet nedanför.

Längst ned i schaktet finns en teleporteringsplatta. När rollpersonen stöter i (och åsamkas lämpliga skador av) plattan, kommer den att teleportera honom tillbaka till schaktets topp. Om han fortfarande är vid sinna sinnens fulla bruk bör han här försöka få tag i schaktets kant. Annars faller han på nytt och fortsätter att kretsa runt. Ju mer skada en rollperson dessutom åsamkas, desto mindre blir hans chanser att få tag i kanten och dra sig i säkerhet.

Slut på ledtrådar? Då är nästa fälla, utvecklad av Mike Stackpole och Paul O'Connor, precis vad du behöver för att testa din labyrins äventyrare.



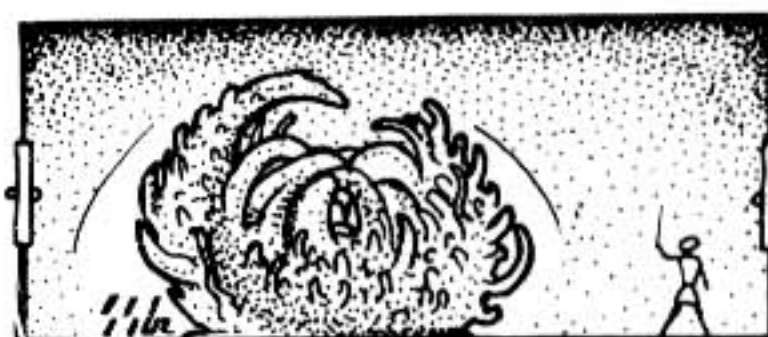
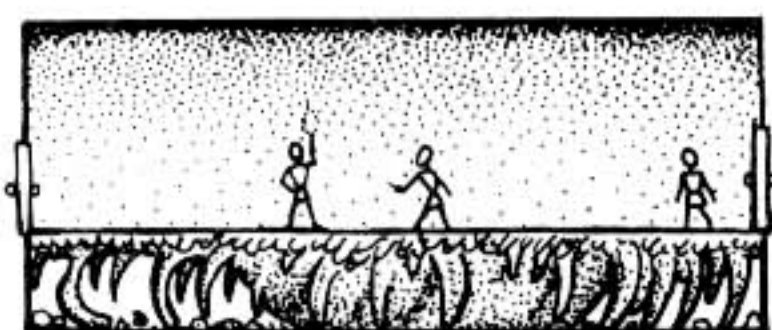
Ariadnes hämnd är en typisk fälla för den godtrogne. Vilken äventyrare skulle inte sträcka sig efter en plånbok som ligger på golvet, även om han vet att den är knuten till en lina som kommer att rycka den ur hans grepp? Vilken äventyrare skulle inte på samma sätt följa en guldtråd genom en labyrint, även om han vet att det inte finns någon möjlighet att den slutar i en jättelik gyllene trådrulle?

Berätta bara för äventyrarna att de ser slutet av en gyllene tråd. Tråden kan

slingra sig genom korridorer, upp och ned för trappor, genom dörrar och ned i hål. Om rollpersonerna rullar upp tråden där de går så kan de mycket väl ge vilse. Om de bara följer den till slut kommer de att råka ut för en obehaglig överraskning. Ser du, tråden är i själva verket en del av en jättepindels nät...

Golvvarelsen – en annan biologisk fasa – påminner om Fontänfällan. Den här varelsen ligger på eller strax över vanliga labyrintgolv. Varelsens naturliga färg påminner starkt om vanlig sten. I själva verket borde golvet se helt vanligt ut, med undantag för en "svampaktig" eller "elastisk" känsla.

När varelsen känner något tryck på sin hud kommer den snabbt att rulla ihop sig. Rollpersoner som står på varelsen har varierande chanser att hoppa bort, beroende på hur nära rummets kant de står. "Venusgolvfällan" dödar genom sammandragning – även här krävs det troligen ett helt sällskap för att ta livet av den, medan de som är fångade inuti inte kan göra något annat än skrika.



Mike Stackpole håller ingenting för heligt. Med den **Obekväma bekvämlighetsinrättningen** har Mike skapat en fälla där man minst av allt väntar sig finna en.

I en bekvämlighetsinrättning utan avlopp – exempelvis ett torrdass eller en grävd grop – kommer rollpersonen att finna en elegant sittplats. Om händelsen utspelas i ett kungligt gemak kan du lägga till en sittdyna. Om en rollperson bestämmer sig för att utnyttja inrättningen kommer han eller hon under alla omständigheter att råka ut för en obehaglig överraskning.

Allt tryck på sätet utlöser ett armborst som dolts i avloppstunnan där nedanför. Det sår som blir följden kan variera från komiskt till dödligt, beroende på hur du känner dig. Ett elegant sätt för en stor och stark hjälte att dö på, inte sant?



E L Frederick har utvecklat en annan sorts "sak"-fälla: **Väggklotterdemonen**. Sargorna är fulla av demoner och andra otäcka varelser vilka manas fram i vår värld genom att olika fraser eller besvärjelser uttalas.

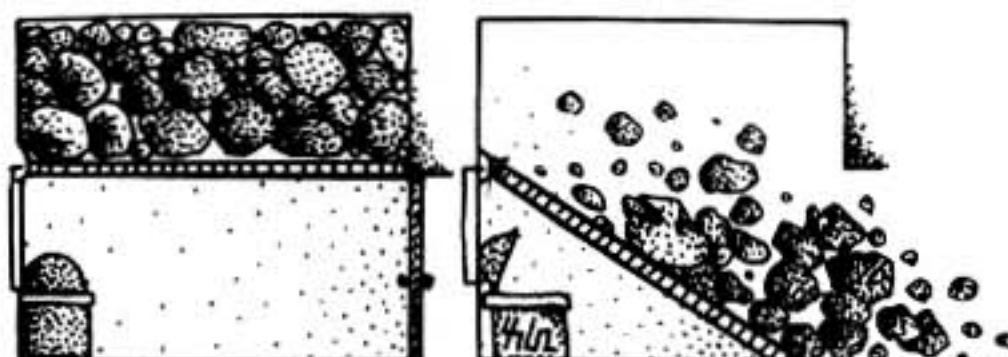


Om man utvecklar denna princip ytterligare ett steg, kan man lätt tänka sig demoner som dyker upp när en äventyrare säger någonting i stil med "Öppna dörren!" eller "Det här är mitt guld och du får ingenting!" En demon kanske till och med kan manas fram av annars lätt bortglömt väggklotter av typen "Ring Kramis-alven för en stunds mystys".

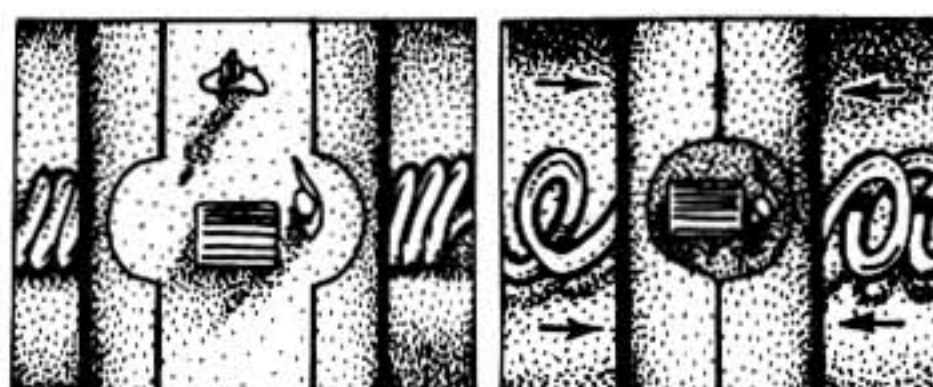


Scott Rhoades har uppenbarligen gjort det och därför utvecklat **De paranoidas mördare**. I var och en av dessa fällor går personen som öppnar kistan säker, men en person som står på behörigt avstånd ligger illa till – och den som står utanför rummet utsätts för än värre faror. Nåväl, jag tycker att dessa fällor talar för sig själva. Sålunda:

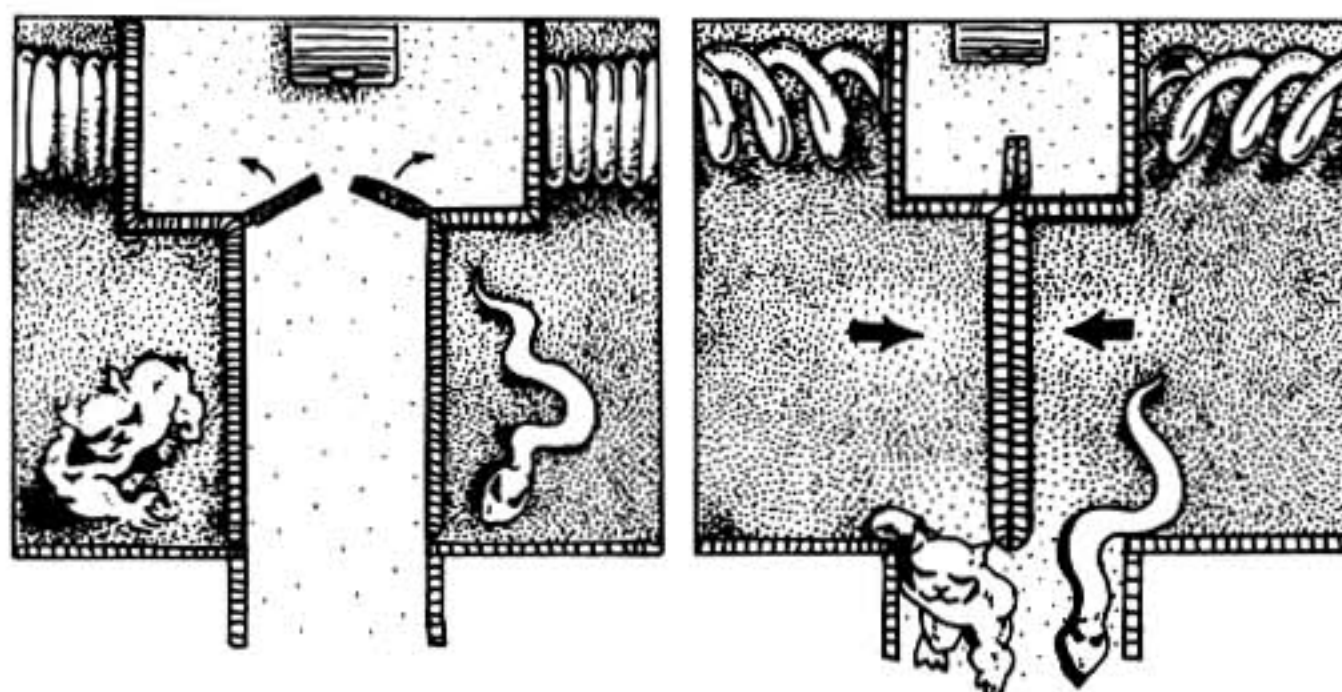
A



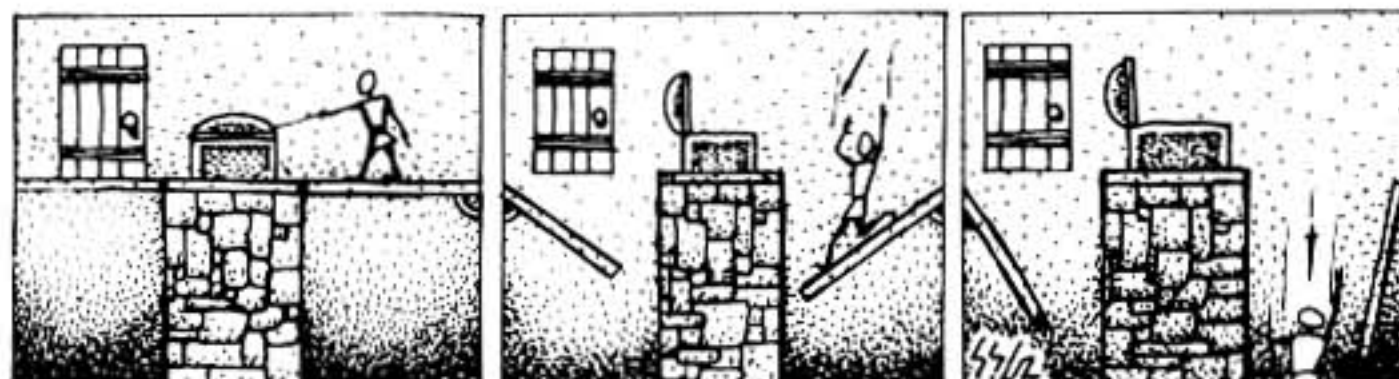
B



C



D

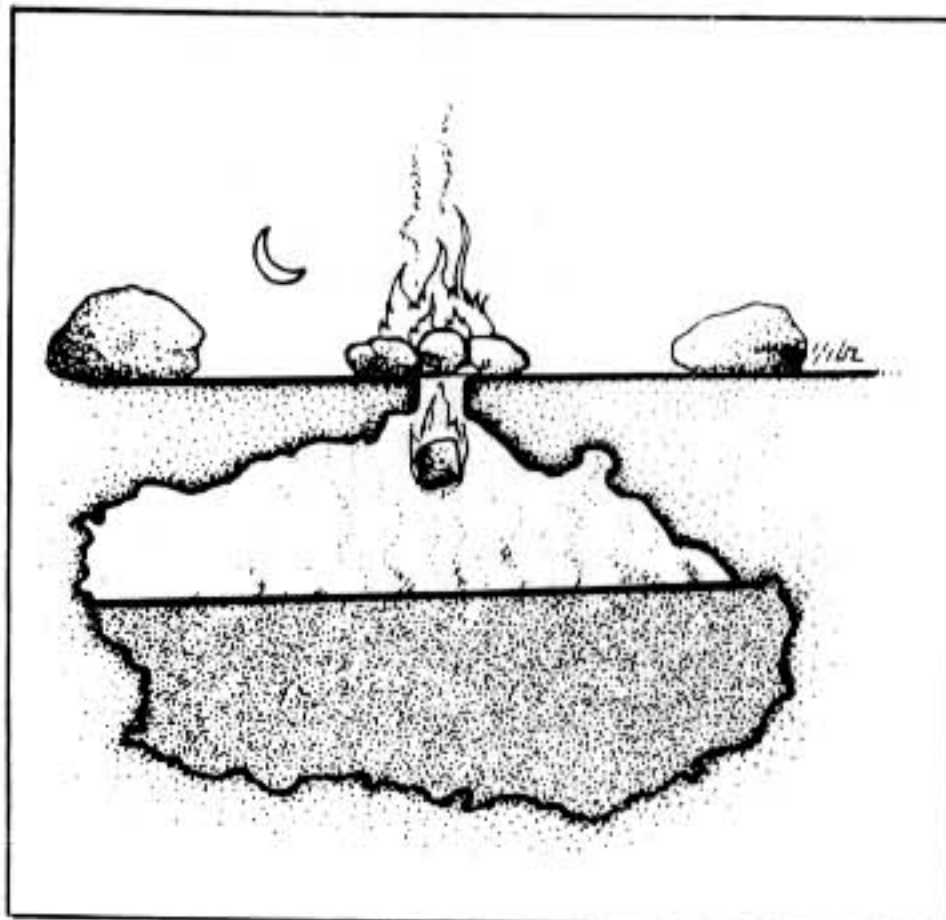


Mike Stackpole har också bidragit med den **Varma lägerelden**. Den här fällan passar bra var som helst där en lämplig lägerplats dyker upp – utanför en ondskefull furstes slottsmurar, på en strand som resande ofta besöker, vid sidan av en väl trafikerad väg eller på en av äventyrare besökt bergstopp.

Fällan är mycket enkel i sitt utförande. Mitt på lägerplatsen finns en ring stenar kring askan efter en sedan länge slocknad lägereld. Under askan finns en träplatta. Träplattan kommer troligen inte att upptäckas om inte rollpersonerna först tvättar bort askan.

När elden tänds kommer träplattan att börja försvagas. Efter ett antal timmar (troligen mitt i natten, om rollpersonerna verkligen övernattar) kommer träet att ha bränts bort, varvid lågorna kommer åt håligheten under plattan.

Hålan är huvudsakligen oljefylld; resten utgörs av luft och gas. Om glödande kol från elden däruppe skulle råka falla ned, så kan en explosion mycket väl bli följden.



DEN SISTA FÄLLAN

Som slutord till denna samling fällor, erbjuder jag dig, käre läsare, ett exempel ur min egen personliga samling äventyrarförgörare. Detta är i sanning ett sällsynt ögonblick – aldrig tillförne har någon av mina fällor sett dagens ljus utanför men egen privata avfallsgrop, som hittills endast de dumdristiga och de dödsdömda vågat beträda. Samtidigt är själva utgivningen av denna volym fällor en sällsynt affär och den förtjänar därför en final av detta slag.

Trollkarlar är ett nyfiket släkte och snokar och letar ofta på ställen där de inte har något att göra. Jag antar att man inte kan kritisera dem för det – en trollkarl är lika vanetrogen som ett får – men mitt blod börjar ändå koka när jag får höra att en motbudande magiker läst igenom mina personliga ägodelar på jakt efter nya esoteriska portioner taumaturgisk kunskap. I en makthungrig magikers ögon är varje dammig bok i hyllan i en labyrint en besvärjelsevolym – även om det bara rör sig om telefonnumren till några goda vänner. Förvisso beklagligt.

Därför utvecklade jag den fälla jag nu avslöjar för dig.

Att förbereda denna fälla tog lång tid och var arbetsamt. Jag var tvungen att genomsöka hela världen på jakt efter de väsentliga ingredienser som krävdes för mitt mål. Allting måste stämma exakt.

Efter ett års noggrant letande hade jag samlat de nödvändiga inslagen. Bläcket från en sällsynt purpurfärgad Djävulfisk. En hårtofs från en blind gibbonapa utan lungor. En ankas önskeben. Ett nyfött spädbarns opåtagliga oskuld. Dessa och andra föremål blandades sedan i en stor kittel djupt nere i min hålas mörker, dolt för alla spanande ögon. Till ljudet av en klämtande järnklocka uttalade jag den tysta besvärjelsens ord. Ett ögonblick stod hela universum stilla – och sedan var det äntligen klart.

Resultatet blev en genomskinlig, luktlös vätska, omöjlig att upptäcka, vilken yta den än ströks ut på. På några sekunder torkade den till en tunn, nästan glasklar konsistens. Denna vätska förblir sedan oupptäckt på vilken ytan den än strukits ut tills dess att en mänsklig hand berör den. Människan utsöndrar nämligen vissa oljor vilka reagerar våldsamt med min brygd när de kommer i kontakt med varandra. Resultatet blir att vätskan återfår sin vätskeform men nu som ett snabbverkande dödligt gift. Giftet tränger på några sekunder in i offrets kropp. En smärtsam död följer vanligtvis efter bara några minuter.

För att demonstrera effekten har jag tagit mig friheten att stryka på denna vätska på den här sidan. Vid det här laget bör giftet ha trängt in i din kropp. Om jag räknat rätt har du såpass mycket tid kvar att du hinner ställa tillbaka boken i hyllan där du fann den, innan du faller omkull och tuggar fradga.

Kom i fortsättningen ihåg din plats och håll dig borta från böcker som du inte har något att göra med.

Sov så sött.

Grymkäft

EN SISTA VARNING

Otillåten spridning av detta material kan bidra till att äventyrare, skattletare och rollpersoner överlever i onödan... och kan medföra allvarlig skada för spelledarens dödliga rykte.

Ørymkäfts

FÄLLOR

Här hittar du 98 katastrofer, olyckor, dödsmaskiner, mördarmanicker och andra avskyvärda anordningar att straffa, uppfostra och undervisa uppstudsiga rollpersoner med, noggrant beskrivna i detta supplement för den sadistiskt skojfriske spelledaren.

Bild A. En synbarligen horisontell korridor...

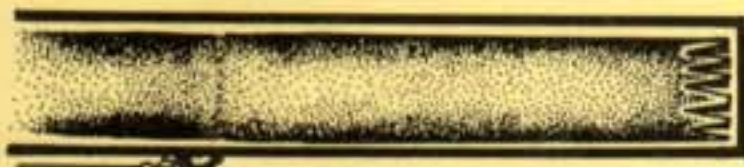
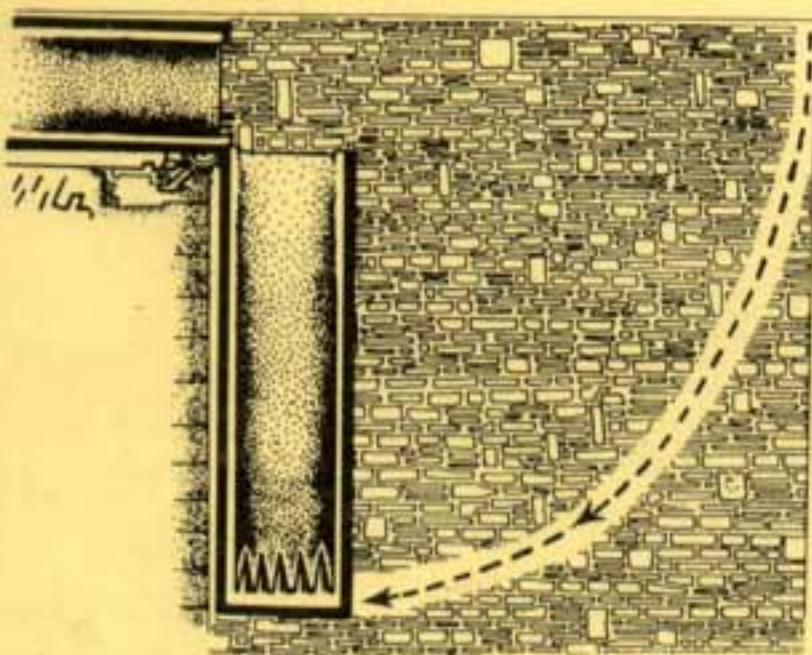


Bild B. ...förvandlas plötsligt till ett vertikalt schakt.



Fällorna i detta häfte beskrivs utan att vara knutna till något särskilt spelsystem. Deras funktioner och konsekvenser skildras noggrant så att varje spelledare lätt kan anpassa dem till sin egen kampanj. Till exempel:

Korridorvinkeln är en synnerligen ondskefull fälla från John T T Longenbaugh, och borde kunna ta död på även den hårdaste rollperson.

Fällan är bäst i mörka korridorer så att spjutspetsarna som i sinom tid skall bli äventyrarnas öde inte syns. Fällan påminner i så måtto om **Fåfång Flykt** som att en avsevärd tyngd måste ha passerat balanspunkten för att utlösa den, men följderna är något mer ödesdigra. Inom ett par sekunder har korridoren som erbjöd en skyddad väg blivit en dödlig fallgrop. Exakt hur mycket skada denna fälla åstadkommer överläts givetvis åt spelledaren, men den ackumulerade effekten av ett långt fall och att spetsas på spjut torde klara av de flesta rollpersoner.

Kan användas till bl a

Drakar och Demoner

MUTANT

SAGA och RINGEN

AVENTYRSSPEL